WWW.POWERWEB.NL JAARGANG 8 AUGUSTUS 2000 NR. 8 ƒ 5.95 / BFR 115

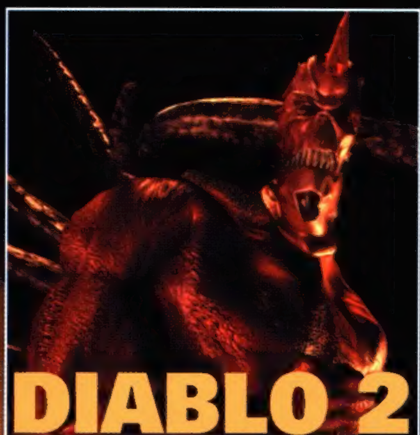
POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

GRAND PRIX 3 als eerste getest

DEAD OR ALIVE 2

Vagrant Story
Dark Reign 2
Hogs of War
Monkey Island 4
In Cold Blood
Chase the Express
Crimson Skies
Destruction Derby Raw
Driver 2



DIABLO 2
gruwelijk goed



CONKER'S BAD FUR DAY

211 CHEATS pag. 63-70



vnu



Een SMS'je sturen is eigenlijk heel eenvoudig: kies in het menu van uw mobiele telefoon de optie 'Berichten' • kies daarna 'Berichten intoetsen' • toets uw bericht in • kies 'Zenden' • toets het nummer in van de ontvanger • druk op 'OK' en het bericht wordt verstuurd.* Mocht het niet lukken, raadpleeg

Power Unlimited
VNU Business Publications

Hoofdredacteur
Mark Friederichs

Eindredacteur
Ed Wiggemans

Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Bjørn Bruinsma, Boris van de Ven, Thomas Glas, Sara Luijters, Ruben Heere, Jan Meyroos, Dre Urhahn, Niels Roodenburg, Jort de Vries, Derek dela Fuente.

Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
023-5463346
ma t/m do 09.00-17.00 uur

Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem

Internet
www.powerweb.nl

Vormgeving
EP&PP: Arend Bloemink (art-director), Nella de Koster, Monique Gelissen, Marie-José Reuwer, Marieke Bausch, Casper Voortman, Elaine van Weelden.

Illustraties
Angel & Ice TBH-Q, Aryton

Marketing
Sylvia Castelijn (marketing manager), Joost van den Berg (marketing assistent, 023-5463366) Patricia Koldewijn (bladmanager, 023-5463471)

Uitgever
Ian Bedwell

Advertenties
Reserveringen en aanleveren materiaal: Sonja Francois 023-5463536
Verkoop binnendienst: Janet Robben 023-5463450
Accountmanager: Rob van Rijswijk 023-5463714, fax 023-5465508
Salesmanager: Frits Dufifie

International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel. 1 415 249 1620, fax 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel. 44 207 316 9638, fax 44 207 316 9774

Druk
Roto Smeets Utrecht

SERVICE & INFORMATIE

Klantenservice
023-5566605, serviceteam@tijdschriften.vnu.com

Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–17.00 uur).

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,40 per 12 nummers (f 5,45 per nummer), of Bfr. 1380. Prijswijzigingen voorbehouden.

België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, telefoon 02-7762233. Uitgever: Uitbreidingsstraat 82, 2600 Berchem.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Nederlands uitgeversverbond
Groep publieks- en opinietijdschriften
hoi

Colofon

Inhoud

De Redactie

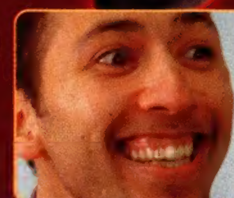
Onder het mom, zijn wraak zal zoet zijn is het nu de beurt aan onze stagiaire Jeroen om zijn ervaringen met de redactie aan het papier toe te vertrouwen.



Bjørn
Ik zie Bjorn regelmatig als ik ga stappen en iedere week flikt hij weer hetzelfde. Loopt hij een kroeg binnen en zegt hij tegen de barman: "Ik ben Bjørn en ik kom hier m'n verjaardag vieren." Dan krijgt hij een gratis biertje en gaat hij naar de volgende kroeg.



J.J.
Geen kwaad woord over J.J., dat zou ik immers niet overleven. Heeft iemand de omvang van zijn bovenarmen wel eens gezien. Nee J.J. is niet iemand om tegen je te hebben. Vrienden, toch??



Skate
Skate dacht dat ik een lekkere zus had, ware het niet dat hij foto's heeft gezien van mijn broertje verkleed als vrouw tijdens een vrijgezellenfeest. Jammer voor Skate kwam hij daar iets te laat achter, momenteel zit hij bij z'n psychiater.



Ed
Regelmatig werd ik uitgedaagd voor een potje racen door Ed. En regelmatig sloeg ik die uitnodiging niet af. En regelmatig delfde Ed het onderspit. Wat Ed......nog een keer?



Cover-item

Na Soul Calibur opnieuw een sublieme beat'em up voor de Dreamcast. Dead Or Alive 2 is een fighting-game geworden zoals een fightinggame behoort te zijn.

Pagina 30

Diablo II

Gamers over de hele wereld hebben maandenlang uitgekeken naar de release van Diablo II. Nu het zover is, zullen ze massaal achter hun beeldscherm kruipen om er voorlopig niet meer vandaan te komen.

Pagina 36



dit nummer

Special Report E3

Een uitgebreide terugblik op de grootste gamesbeurs ter wereld: de E3. Centraal staan de Dreamcast en PlayStation 2 maar Dre's foto-collage is ook niet te versmaden.

Pagina 42



Grand Prix 3

Eind juli zou ie in de winkels moeten liggen: Geoff Crammond's meesterwerk GP 3. Zeker is het bij Crammond echter nooit want als er een ventieldopje niet helemaal perfekt is afgewerkt, gaat de game de deur niet uit.

Pagina 12

Conkers Bad Fur Day

Nog een paar maandjes geduld en dan kunnen de N64-gamers zich uitleven met een wel zeer laue titel: Conker Bad Fur Day. Een game met mooie graphics, goed geluid, vette animaties en een buckwild, melig, ranzig, sexy, agressief maar bovenal meesterlijk verhaal!

Pagina 18



PC CD-Rom

PlayStation

Nintendo 64

Dreamcast

Game Boy Color



Sara

Ik word echt gek van Sara, ze belt me de laatste weken dagelijks op om te vragen of ik weer met haar naar de film ga. Ze vond het kennelijk toch niet zo gek de laatste keer. Maar hoe leg je zoiets uit aan je vriendin. . . .. Niet dus.



Thomas

Thomas, welke Thomas? Ik heb hem nog nooit gezien en de laatste tijd ook niets meer van hem gelezen. Begint een steeds grotere hotshot te worden bij Endemol.



Dre

Dre vertelde mij erover na te denken een zangcarrière te beginnen. Het zal in de stijl liggen van Andre Hazes en het eerste nummer is hij nu aan het schrijven. De eerste regel luidt: bier, voetbal, bier ,bier, voetbal en bier.



Jan

Jan en ik hebben samen een ideale route gevonden om al het dure spul uit het VNU gebouw te loodsen zonder dat men iets in de gaten heeft. Dus voor de laatste games of consoles, stuur een mailtje naar de PU o.v.v. duur spul.



Ruben

Ruben, welke Ruben? Ik heb hem nog nooit gezien en de laatste tijd ook niets meer van hem gelezen. Begint een steeds grotere hotshot te worden in de muziek-bizz.



Niels

Het zit Niels niet mee. Denk je een job gevonden te hebben waarbij je niets anders doet dan vette games testen, kaapt een lastige stagiair de krenten uit de pap voor je neus weg, hèhè.

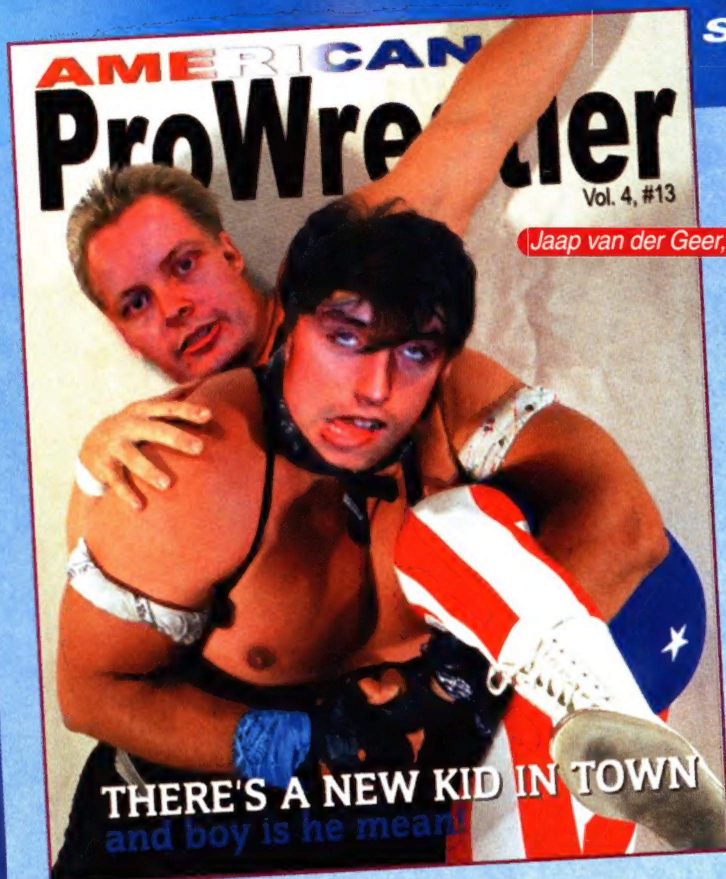


Boris

De voorliefde voor de kleine geanimeerde beesies uit Japan is Boris naar het hoofd gestegen. Zijn laatste tattoo is een levensgrootte Pikachu op zijn schouderblad.

Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail? Schrijf ons:

Yo



Yo! Art

Jaap van der Geer, Culemborg

WRESTLEMANIA IS STILL ALIVE!

Ik heb gisteren mijn PU binnengekregen. Wat zag ik!! Een vet wrestling spel voor de PlayStation. Wat mij echt opviel was wat Boris in z'n artikel schreef. Ik las en dacht hardop: 'What the *$#*@! Er is nog iemand anders in Nederland die wrestling dope vindt!'
Boris, jij schreef dat wrestling in Nederland best succesvol zou kunnen zijn. Ik ben het daar voor 200% mee eens. Ik ben zelf een grote wrestlingfan. Ik heb thuis videos, t-shirts en magazines van wrestling. Ik keek het liefst naar WCW op TNT. Maar in Rotterdam hebben ze TNT van de kabel gehaald. Ik en andere fans hebben gebeld en geschreven om die wrestling programma's terug te krijgen op kabel, but with no succes.
Het lijkt net of iedereen mij negeert. Ik heb zo vaak geschreven en gebeld en ik krijg nog steeds geen gehoor van mijn kabelbedrijf! Assholes!
Wat ik eigenlijk wil vragen is jouw hulp. Kunnen jij en ik niet proberen bijv. WCW en WWF terug op de Nederlandse kabel te zetten? Wrestling is voor iedereen. Ik keek ook toen de Hulkster iedereen een pak slaag gaf. Ik zie jongeren via internet naar de WWF-site surfen, ik zie ze wrestlingspelletjes spelen etc. Wrestling is in, maar waarom zenden ze in hemelsnaam geen wrestlingshows meer uit op TV?
Michel Pires, Rotterdam

We zijn het met je eens Michel, maar hoe we dit moeten aanpakken, daar worstelen we nog mee.

RAPPORTCIJFERS

Ik las in de brief v/d maand van juni dat jullie tegenwoordig openstaan voor discussie over wel of niet categorie-cijfers; heel democratisch hoor. En terecht want ik ken helaas niemand die ze niet terug wil. Het blijft immers handig om bepaalde compacte info direkt te kunnen zien, in de kantlijn.
Maar welke info dan precies? Dat is de vraag. Ik vind het een heel sterk punt van jullie dat jullie die min- en pluspunten hebben.Toch waren die deel-beoordelingen ook fijn. En als je er een niet van toepassing vindt, nou laat lekker open; en dat de eindscore een gemiddelde moet zijn, doe eens wild, waarom zou je? Zet gewoon een algemene beoordeling neer en laat aan de lezer over of die er in gedachten meer voor wil geven, als ie bijvoorbeeld persé 3D graphics wil of whate4. En wat zal een lichtelijk zware verslaafde de originaliteit van Quake IX nou boeien?
Oké you get the point. Dan zal ik nu een substantiële bijdrage leveren, ik gooi een paar goede categorieën in de groep:
-Graphics uiteraard: mooi genoeg, hoeveel ze aan de sfeer bijdragen
-Sound FX: of de eventuele personen niet te lijp klinken, de guns niet te soft
-Muziek: niet te irritant, en een beetje passend (kan je ook bij Sound trekken)
-'Technisch': is de interface begrijpelijk, installatie (PC), duurt het loaden niet te lang, goede besturing, is die instelbaar, AI, zijn er niet te veel bugs of belachelijke systeemeisen, kost het 25 of 125 piek
-Gameplay: is het ook nog leuk; een beetje origineel en geen kloon, niet te kort, niet te moeilijk/ te makkelijk, heeft het multiplayer
-Eindscore: spreekt voor zich: hoelang speel je het nou voordat je het van je schijf afgooit. Dit hoeft natuurlijk helemaal geen gemiddelde te zijn.
Het enige wat ik dan nog mis is het genre: multiplayer-rpg-first-person-action-adventure -hijg- ook handig om te vermelden. En oh ja, die korte eindconclusie is ook erg goed & overzichtelijk, erin houwe!
Oké, de groeten, ik zou zeggen, luister naar alle trouwe lezers-adviezen, en doe vervolgens wat je zelf wilt.
Steven Leefers, Naarden

Steven en alle andere briefschrijvers over dit onderwerp: let goed op de volgende PU want er gaat op veler verzoek het een en ander veranderen aan het rapport.

DE QWIFZ 1

Hallo mijn naam is Jaap en ik lees sinds niet al te lange tijd jullie blad. Een onwijs goed blad dat lekker wegleest. Misschien wel wat te lekker. Ik heb de PU een keer gekocht als puur leesvoer maar koop hem nu zowat elke maand. Zoals ik al zei een retegoed blad en jullie schrijfstijl zit goed in elkaar met veel humor wat juist zo lekker leest.
Maar dan kom ik bij jullie strip aan: de Qwifz. Ik weet dat een goede strip moeilijk te verzinnen is maar zo'n boutzooi tref ik maar zelden aan. Een blad met humor maar een strip als anti-climax. Met 'geluiden': qwiffffff naf...neee.
Ik vind dit een dooie kapotte manier om jullie toch zo goede blad te eindigen. Schop die Aryton eens goed onder zijn hol.
Jaap Clijnk,Helmond.

We kijken wel uit; voor je het weet, drukt ie op z'n neus.

DE QWIFZ 2

Ik lees jullie blad al anderhalf jaar en ik heb geen kritiek. Ik wil alleen even kwijt dat ik de Qwifz echt tof vind! Er wordt volgens mij nooit over de Qwifz geschreven in Yo Post en dat moet toch wel een keer voor de leukste strip ter wereld. Ik denk dat als ik niet zo van games hield dat ik toch dit blad zou kopen vanwege de Qwifz, Ik lach me altijd kapot.
Dus Qwifz ga zo door en PU redactie natuurlijk ook!
Ben Skidmore, Enschede

Hoe maak je nu in vredesnaam een blad dat iedereen leuk vindt?

De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel Brief van de Maand genoemd, ontvangt een Racing Wheel van Guillemot voor de PC, PSX, N64 of Dreamcast. Afgebeeld is de PSX-versie van dit coole wheel.

Stuur jouw brief naar:

Power Unlimited
Yo! Post
Postbus 1914
2003 BA Haarlem

of mail 'm naar:

yopost@powerunlimited.nl



post

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

POWER UNLIMITED POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM
E-MAIL: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

BRIEF VAN DE MAAND

MEISJES

Ik heb een probleem. Mijn twee (enige) vrienden hebben mij verteld dat ik de helft van mijn verspilde leven achter mijn PlayStation, Dreamcast, N64 of PC doorbreng. Als dat waar is, spendeer ik 49% aan het lezen van jullie (uitstekende) PU en de resterende 1% aan het uitknijpen van pus tegen de badkamerspiegel. Dit is genoeg stof om een boek over te schrijven, maar het is niet de reden van deze brief.
Ik hoorde mijn vrienden praten over meisjes. Zouden jullie me iets kunnen vertellen over meisjes? Heeft het al een officiële release date? En is het PlayStation compatibel? Ik hoop een volledige review te lezen in de PU van volgende maand.
James Goossens, Willebroek

Vergeet die meisjes James, de systeemeisen zijn voor jou veel te hoog. Pak jij dat prachtige racestuur maar lekker vast.

IQ TEST

Hier volgt een IQ-test. Beantwoord deze naar vermogen en vermenigvuldig het aantal juiste antwoorden met 25 om tot uw IQ te komen.
1. Seedorf is de beste speler van Oranje
2. Windows is niet frustrerend
3. Windows geeft nooit een foutmelding waardoor je een verslag van 64 pagina's &*$#@!! verliest
4. De NASA heeft geen last van satelliet- en ozonlaagbeschadigingen door strafschoppen van Seedorf
5. Deze brief wordt door de PU geplaatst

Antwoorden: 1. Onjuist 2. Onjuist 3. Onjuist 4. Onjuist 5. Juist
Lodewijk Pessers, Oisterwijk

1. Lodewijk heeft gevoel voor humor
2. Lodewijk is een slimme gast
3. Lodewijk heeft verstand van voetbal
4. Lodewijk heeft een leuke IQ test gefabriceerd
5. Lodewijk wordt afgezeken in de PU

Antwoorden: 1. Onjuist 2. Onjuist 3. Onjuist 4. Onjuist 5. Juist!!

ALLES WEG

Hi PU people! You R the best! Wou ik ff kwijt.
Ik ben een BIG Final Fantasy fan, speel nu FF VIII al minstens 10 tallen X uit. Het is nog steeds te gek! Verheug me al op FF IX op de PS 2. Maar waarom ik eigenlijk schrijf is dat ik problemen heb met de verdomde memory card. Laatst dat ik speelde wilde ik dus de game loaden en je raadt het al: alles is *&^%%$$#@ weg!!!
Ik wou dus vragen waarom dat is. Ik was zo FUCKING @#$%**$#. Al mijn kostbare gegevens weg. Stel je eens voor, je favo game met al de gesaved files...weg!
Ik wist niet waar ik dit kwijt moest, dus ik dacht: laat ik de PU eens vragen, die hebben altijd raad!
Steve, via internet

Nieuwe kopen.

FF SUCKS

Hallo luitjes, wij hebben effe wat te zeiken. Het betreft een game serie van Square Soft! Wij zijn (waren) twee grote fans van Square Soft. Het begon met Secret of Mana, en daarna probeerden wij TEGEN het advies van dit blad toch eens FF VI (Japanse nummering). Sindsdien zijn we completely hooked on Square Soft en met FF in het bijzonder!
En dan volgt nu vuilspuiterij, gevoelige lezertjes kunnen beter even een andere kant op kijken. Final Fantasy VII was het eerste spel dat officieel in Nederland werd uitgebracht, en het spel was ook goed. Het haalde het bij lange na niet bij VI, maar toch.
En toen.... FF VIII. Van dit spel ga je gewoon huilen! Het spel is gewoon vet waardeloos! Zelfs FF Mystic Quest is beter! We kunnen alleen maar zeggen dat als je dit spel koopt, dat je dan een stel verrekt dure en kleine frisbees hebt!
En nou even iets anders... Als het waar is wat jullie vermelden, en MS wil werkelijk Square opkopen, dan vrezen wij het ergste. Meneer Bill Gates mag zijn MS monopolie niet meer handhaven, dus gaat ie voor de consoles! Slim, maar ongewenst volgens ons.
Square moet maar eens heel goed nadenken voordat zij dit aanbod aannemen, want waarschijnlijk zullen vele fans, waaronder wij, uit principe geen spellen meer kopen van Square want die zullen dan zeer waarschijnlijk alleen gemaakt worden voor de X-Box! Wedden dat zo'n spel al vastloopt voordat je dat ding hebt aangezet!?
Wij denken dat er wel meer fans zo over denken, en daarom is jullie zeer veel gelezen blad de plaats om dit effe kwijt te raken!
Roy "OmegaFire" ter Maat & Alexander "Dark" van Brakel

We hebben jullie brief inmiddels doorgestuurd naar de 'Stichting Nazorg voor Gefrustreerde Gamers'.

PS2 WINT

Waarom wint de PS2? Simpel, we beginnen bij Nintendo. Zoals duidelijk is, wordt de nieuwe console van Nintendo niet door hen zelf geproduceerd maar met behulp van Matshushita en IBM. De reden is simpel, dat komt doordat Nintendo de kracht van Sony inzag en wel om hulp moest schreeuwen (en dan heb ik het niet alleen over hardware maar over marketing, 3rd party support enz.). Nintendo wil met behulp van de twee genoemde bedrijven een krachtigere console maken dan de PS2 en op papier is dat momenteel ook zo maar vergeet niet: de N64 was ook veel krachtiger dan de PSX. Nintendo overleeft de strijd dus wel maar wint het niet.
En dan Sega, zij hebben de Dreamcast die de zwakste broeder is van de next-gen consoles. Toch gaat de Dreamcast niet mislukken want er zijnveel Amerikanen die dat ding kopen. Uiteindelijk blijft Sega bestaan en faalt ze deze keer niet (zoals bij de Saturn) maar wordt ze wel een 3rd party developer omdat ze toch niet genoeg geld hebben om te blijven bestaan als hardware-leverancier.
Uiteindelijk zijn we bij de Microsoft X-box gekomen. Verreweg de meest krachtige console (als we MS moeten geloven) deze kan veel en veel meer dan de PS2, DC en Dolphin bij elkaar maar jammer dat Microsoft niet genoeg gamers kan aantrekken want de spellen zijn te PC-achtig. Dus uiteindelijk winnen ze alleen het deel van de markt van PC gamers.
Conclusie : SONY KO'S THE REST!
Freek, via internet

Tjonge, hoe weet je dat allemaal?

DOLPHIN

In de nieuwste PU staat een stukje over dat de Dolphin misschien gekilled zou zijn, vanwege het feit dat hij niet zou kunnen opboksen tegen de PS2 en de X-Box.
Dit is dus ongeveer de grootste onzin die ik ooit gehoord heb. De reden dat Nintendo geen Dolphin dingen heeft geshowd op de E3, is omdat ze het laatste levensjaar van de N64 willen eindigen met een climax, en dus niet de aandacht willen afleiden met de Dolphin. En de Game Boy Color doet het ook nog veel te goed om nu de Game Boy:Advance te gaan hypen, dat zou gewoon doodzonde zijn.
De Dolphin zal wel degelijk de strijd kunnen winnen tegen de PS2. De reden waarom de N64 de PSX niet overmeesterde is omdat de N64 nogal moeilijk was om voor te schrijven, en daardoor niet veel 3rd-party support had. Met de volgende generatie console zal dit juist omgekeerd zijn, veel developers hebben al geklaagd over de problemen die de PS2 heeft, en zullen dus waarschijnlijk games gaan schrijven voor de Dolphin.
Ik zou graag jullie mening willen horen over dit alles nadat Space-World in augustus geweest is, en jullie de Dolphin hebben kunnen testen.
Untill we meet again,
Wout Funnekotter

Space-World? Het dolphinarium bedoel je zeker!

Power Spy

Toen Mark aan Jan vertelde dat developer Looking Glass van de Thief-serie er door financiële problemen mee op moest houden, trok onze sneek-master lijkwit weg. Gelukkig hebben meerdere grote publishers inmiddels al interesse in Looking Glass getoond. Peter Molyneux heeft aangegeven na Black & White nooit meer PC-games te maken. Voortaan komen er bij hem alleen nog maar consoles in huis. En dat is dus de tweede schok voor Janneman, die een vreselijke maand achter de rug heeft. Fruitmanden kunnen bij de redactie afgegeven worden. Het eerste DVD-spel is uit en heet Hook. Op de schijf vind je naast de gelijknamige speelfilm van Spielberg een adventure genaamd 'The Lost Treasure'. Let wel op: echt hardcore is de gameplay niet, meer iets voor je oma. Waar blijft Blade toch? De website (www.blade-universe.com/) toont wel steeds vette nieuwe pics en filmpjes van dit third person action-adventure, maar een bèta, ho maar. Dit willen we dus meer zien. De langverwachte patch voor de tactical shooter SpecOps 2 is inmiddels zo uitgebreid geworden, dat Zombie hem omgeturnd heeft in een gratis uitbreiding. Naast bug fixes kun je dus ook extra guns en een shitload aan gratis maps verwachten. Hou Zombie's webpage in de gaten! De Atlantis adventure-reeks houdt het hoofd boven water. Publisher Cryo heeft onlangs bevestigd dat een derde deel in de maak is. Als ze hem nu gelijk een keer goed vertalen, zijn we bij de PU ook blij. Ondanks de vertraging van Diablo II, is de game bij voorbaat al een 'sure hit'. Blizzard maakte bekend inmiddels al 1,5 miljoen pre-orders te hebben ontvangen. Niet van ons in ieder geval, wij hebben het spel natuurlijk al lang, zie de review verderop in het blad. Soldier of Fortune 2 was volgens de persberichten in de maak voor én de PC én de X-box. Inmiddels heeft Raven de X-box versie weer ontkend. Wij bij de PU doen hier niet moeilijk over. Geef ons eerst maar de X-box zelf, dan zien we deze slipper door de vingers. We zijn de moeilijkste niet. Future Publishing gaat in Amerika een gratis gamesmagazine op de markt brengen. Een soort Metro of Spits vol met Quake en Tomb Raider dus. De oplage is ruim 2 miljoen stuks. Dat is bijna net zoveel als de oplage van de PU, toch? Waar gebeurd: ondanks het feit dat de PU-redactie wemelt van topgames, speelt Ed alleen maar Windows-patience en een oude PacMan versie op zijn PC. Ed's uitleg: dit zijn de enige spellen die ik met één hand tijdens de lunch kan spelen. Duh! Dat Microsoft momenteel flink aan het shoppen is, is geen geheim. Bill wil op deze manier verzekerd zijn van topgames. Inmiddels is Bungie Software het eerste 'slachtoffer'. De deal zou bepalen dat Halo op de X-box uitkomt en Oni nog op de PSX. Ook Midway Games staat hoog op het verlanglijstje van Microsoft. De eerste Gates'em up komt angstvallig dichtbij! Hoezo, games hebben geen nut? Sinds Jos Verstappen de officiële tester van Grand Prix 3 is, rijdt de Boss wel even strak naar de punten. Zou hij soms alle rijhulpen aan hebben gehad? Bad news van Novalogic: de mannen hebben het werk aan de heli-sim Comanche 4 stilgelegd. Vind je het gek, die zitten natuurlijk de hele dag te snipen in Delta Force. Colin McRae 2 is net uit en nu al meldt Codemasters de komst van Colin McRae 3. Als dat in dit tempo doorgaat, heeft Colin binnen no time alle paadjes van de aarde bereden.

Power N



PS One

Nog voordat de PS2 op de Europese markt komt, zal er een nieuwe PlayStation verschijnen en wel onder de naam PS One. Opvallend is dat deze nieuweling exact hetzelfde doet als de bekende PSX, maar drie keer zo klein is. Sony wil hiermee de eerste stap zetten in het mobiele netwerk tijdperk. Om een of andere reden moet ook nu weer Japan de eerste zijn, waar het apparaat sinds 7 juli te koop is. Europeanen en Amerikanen zullen tot september moeten wachten. Spectaculair is de aankondiging van een LCD-schermpje (zie foto), dat niet standaard bij de PS One hoort maar apart leverbaar zal zijn, hoewel op dit moment nog onbekend is wanneer. Dit geldt ook voor een kabel waarmee je de hele PlayStation-familie (PSX, PS2 en PS One) aan een mobiele telefoon kunt koppelen. Wat de mogelijkheden precies zullen zijn, is nog onbekend maar je kunt je hier waarschijnlijk wel een voorstelling bij maken.
Sony maakt met de PS One duidelijk dat het niet afgelopen is met het PSX-platform zodra de PS2 op de markt is. Waarschijnlijk zal de verlaging van de prijs van software in combinatie met deze nieuwe hardware een nieuwe doelgroep voor de PlayStation aanboren: PS2 voor de hardcore gamer, PS One (en PSX) voor de ik-vind-het-wel-leuk-maar-ik-kan-ook-nog-wel-zonder gamer.

Niels wordt Niels

In PU nummer 6 stond een wedstrijd waarbij een nieuwe naam voor Niels bedacht moest worden. Welnu, na talloze e-mails en briefkaarten bestudeerd te hebben, kwam Niels tot twee conclusies: allereerst besloot hij dat het Ronaldo shirt mét handtekening naar Rik Nijssen gaat, die de naam Nihils bedacht. Daarnaast is hij opeens enorm blij geworden met zijn eigen naam.

MTV op je PC of PSX

Broadband Studios heeft voor veel geld de exclusieve rechten verworven om games te maken gebaseerd op de MTV-programma's. Vele van jullie zullen nu denken: "Wat moet je in hemelsnaam met een MTV-licentie? Een interactieve Top-50 maken, de zoveelste music-mixer op de markt brengen of een MTV-Awards-shooter produceren?" Volgens ons heeft Broadband Studios het echter nog niet zo slecht bekeken. Want wat dacht je van een Celebrity Deathmatch beat'em up en een The Real World simulatie. Kan best swingend zijn.



MISTIG

Adventure fans zitten voorlopig goed. Een van de bekendste first-person adventures, het wereldberoemde Myst (zes miljoen verkochte exemplaren), krijgt een vervolg! Na Riven moet Myst 3: Exile ergens in 2001 het licht zien.
Voor het zover is, zal eerst de originele Myst in een nieuw jasje verschijnen. Deze game, die onder de naam Real Myst uitkomt, heeft een complete make-over gehad en is nu geheel in 3D uitgevoerd (in plaats van de stilstaande foto's uit het origineel). De nieuwe versie kent bovendien een hele extra wereld om te onderzoeken.

ews

WEL OF GEEN DOOM?

Het gonst al weken op Internet over een mogelijke opvolger van Doom. Dan zou de sequel al half af zijn, dan is het spel gecanceled en vervolgens is er weer nooit sprake geweest van een Doom 2.
We waren bij de PU dus een beetje in verwarring. PU belde met de enige die echt duidelijkheid kan brengen: Todd Hollenshead van Id Software. "Er komt wel degelijk iets aan. Dit spel heeft de werktitel 'The Next Doom Game' en maakt gebruik van een splinternieuwe engine. Waar de eerste Doom gebaseerd was op horror-achtige first-person aktie, daar zal de gameplay in het vervolg flink over-the-top zijn en een echte verhaallijn kennen."
De Doem-scenario's kunnen dus gelukkig in de prullenbak.

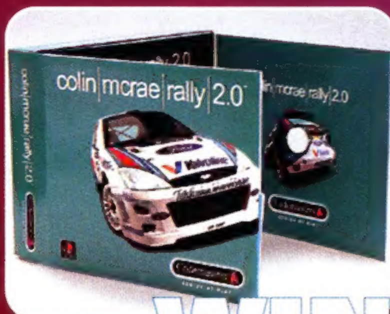
JACQUES VILLENEUVE

Ubi Soft heeft niemand minder dan ex-F1 Wereldkampioen Jacques Villeneuve gestrikt voor het maken van een futuristische racegame. Het spel speelt zich ergens in 2000 en nog wat af en wordt ontworpen voor de PS2, de Dolphin en de X-box.
Hoe Villeneuve in het spel zal figureren is nog onduidelijk, maar de coureur zal sowieso optreden in een soort 'raceschool onderdeel' dat als tutorial moet dienen. Dat kan nog wat worden, want in het echte Formule 1 circuit rijdt de Canadees af en toe als een gedrogeerd konijn.



POKETENDO OF NINKACHU

Je kon er natuurlijk op wachten. De Nintendo 64 verkoopt momenteel niet bepaald als een speer, terwijl alles wat op Pokémon of Pikachu lijkt als warme broodjes over de toonbank vliegt. En dus sleutelt Nintendo momenteel aan een speciale Nintendo 64 console met een vette Pikachu erbovenop. Verder is de power-knop vervangen door een Poké-ball en een van Pikachu's voeten werd omgetoverd in de reset-knop. De 'nieuwe' console komt in de kleuren blauw en oranje op de markt.



WIN COLIN WIN

Dit keer geven we 5 limited editions van Colin McRae Rally 2.0 voor de PSX weg, maar daar moet je uiteraard wel weer iets voor doen. Schrijf op een briefkaartje ***in welke wagen Colin dit jaar rijdt*** en stuur je antwoord vóór 21 augustus naar:

Power Unlimited
Colin McRae prijsvraag
Postbus 1914
2003 BA te Haarlem.

Ook kun je per e-mail meedoen. Mail dan je antwoord naar ***prijsvraag@powerunlimited.nl***, maar vergeet dan niet als Subject *Colin McRae prijsvraag* te vermelden. De prijswinnaars krijgen automatisch bericht.

DUKE NUKEM FOR(N)EVER

Ondanks het feit dat 3D Realms weigert een officiële datum te geven en koppig vasthoudt aan het 'when it's done principe', heeft Publisher Infogrames verrassend genoeg een releasedatum bepaald voor de langverwachte shooter DNF (Duke Nukem Forever).
De game is nu op 2e Kwartaal 2001 gezet. 3D Realms wil dit nog steeds niet bevestigen, maar sputtert ook niet echt tegen, en dat beschouwen we dus maar als goed nieuws. Verwacht wordt dat deze datum eindelijk realistisch is, te meer omdat de code voor de game zo goed als af is. Daarna begint het (soms lange) proces van testen en bug fixing. The Duke ligt dus redelijk op schema...

El Dorado

In oktober verschijnt weer een nieuwe Dreamworks-film, The Road to El Dorado. Niets bijzonders, ware het niet dat Ubi Soft er een game van gaat maken. In augustus verschijnt de GBC-versie, in november de PC- en PSX-versie.
Het spel deed ons op de E3 meteen aan The Curse of Monkey Island denken. Geen slecht voorbeeld, dachten we.

Sega's Dolphin



Huh? De Dolphin! Zo heet toch de nieuwe console van Nintendo? Wellicht ja, maar Ecco: The Dolphin is de langverwachte titel van het dolfijnen-adventure op de Dreamcast, dat nu eindelijk uit is.
Ecco liet voor het eerst van zich horen op de Saturn. Het bleef echter bij wat spetteren.
Met Ecco op de DC wordt een regelrecht bommetje gemaakt. Nog nooit eerder is een onderwaterwereld in een game zo mooi tot leven gewekt. Ecco: The Dolphin laat nog maar eens zien tot welk moois de DC in staat is. In de volgende PU hebben we de review.

Volgend nummer

Vanaf 21 augustus ligt Power Unlimited 9 in de winkel met het antwoord op de vraag wat Ed in Cannes heeft gedaan. Daarnaast tref je onder andere verhalen aan over Alone in the Dark 4, Sidney 2000, Alundra 2, Command & Conquer Renegade, VIB Ribbon, Command & Conquer Red Alert 2, Hitman, Max Payne, Simsville, Icewind Dale en uiteraard de definitieve review van Grand Prix 3.

GRATIS

bij een jaarabonnement op POWER UNLIMITED

MAGIX MP3 Maker



t.w.v. ƒ 79,95

MAGIX MP3 Maker is de ideale audio tool om snel en makkelijk je eigen hit CD's te maken. Naast MP3 bestanden kun je alle gebruikelijke muziekformaten van het Internet, of een audio CD via drag & drop in een play list importeren. Zo kun je de songs bewerken en weer exporteren of branden op een audio CD. Crossfades, equaliser, pitch functie en visuele effecten bieden jou elk denkbaar gemak, en dat op twee afspeelmodules. MAGIX MP3 Maker: de perfecte Songs Manager & Audio online tool.

Word nu abonnee van Power Unlimited. Kies je als welkomstcadeau de MAGIX MP3 Maker, dan betaal je voor 12 nummers ƒ 65,40. Je kunt ook kiezen voor een eenmalige korting van ƒ 12,90 op het abonnementsgeld. Je betaalt dan slechts ƒ 52,50 voor 12 nummers.

Vul dus vandaag de antwoordkaart in of bel:

023 - 5566789

In België kost een jaarabonnement 1380 BF, hiervoor bel je: 02-7762233, MP3 Maker krijg je dan thuisgestuurd. Belgische lezers kunnen ook kiezen voor een korting: je betaalt dan 1100 BF.

ECHTE GAMERS MOGEN POWER UNLIMITED NIET MISSEN

POWER HITS!

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen.

GAME BOY (COLOR)

F1 Racing Championship (juni)	9.0
Le Mans 24 Hours (juli)	8.5
Rayman (mei)	8.5
Wario Land 3 (juli)	8.4
Gevaar van Mars (mei)	8.2
Belle and the Beast (mei)	8.0

NINTENDO 64

Perfect Dark (juli)	9.9
F1 Racing Championship (mei)	9.1
Pokémon Stadium (mei)	8.4
Ridge Racer 64 (mei)	8.2
Pokémon Snap (juli)	8.0
Destruction Derby 64 (mei)	8.0

DREAMCAST

NBA 2K (juni)	9.6
Crazy Taxi (juni)	9.1
MDK 2 (juli)	8.3
4 Wheel Thunder (juni)	8.2

PLAYSTATION

Colin McRae Rally 2.0 (juli)	9.6
F1 2000 (mei)	9.6
World Championship Snooker (juli)	9.2
Need for Speed Porsche 2000 (juli)	9.0
WWF Smackdown (juni)	8.8
Premier Manager 2000 (mei)	8.8
Syphon Filter 2 (mei)	8.8
Micro Maniacs (mei)	8.5
Rally Masters (juli)	8.1
Ronaldo V-Football (juni)	8.0
Die Hard Trilogy 2 (mei)	8.0

PC CD-ROM

Dogs of War (juli)	9.2
Super Bike World Championship 2000 (mei)	9.2
F1 2000 (juni)	9.1
Vampire the Masquerade Redemption (juli)	9.0
Starlancer (juni)	9.0
Comanche Hokum (juli)	8.9
MDK 2 (juli)	8.9
F/A-18 Simulator (mei)	8.9
Need for Speed 5, Porsche 2000 (mei)	8.9
Motocross Madness 2 (juni)	8.8
Gunship (juni)	8.7
Shogun (juli)	8.6
Soldier of Fortune (juni)	8.6
Age of Wonders (mei)	8.6
Simon the Sorcerer 3D (juni)	8.5
Die Hard Trilogy 2 (mei)	8.5
Flying Heroes (juli)	8.4
Silkolene Honda Motocross GP (juni)	8.4
Allegiance (juni)	8.3
Star Trek Armada (juni)	8.3
Ultima IX (juni)	8.3
Devil Inside (juli)	8.2
Everquest, The Ruins of Kunark (juli)	8.2
Command & Conquer Firestorm (mei)	8.2
Nox (mei)	8.2
Lemmings Revolution (juli)	8.0
Evolva (juni)	8.0

Power Top 10

In samenwerking met: Dutch Interactive Charts en Radio 538

De Power Top 10 voor Nintendo, PC en PlayStation wordt samengesteld aan de hand van gegevens van de Dutch Interactive Charts en is gebaseerd op pure verkoopcijfers. Het cijfer tussen de haakjes is de positie die de game de vorige maand in de Power Top 10 innam.
De Radio 538 Top 10 komt tot stand in samenwerking met - je gelooft het niet - Radio 538 en bestaat uit de games die deze maand de hoogste scores krijgen in Power Unlimited.
Luister elke zondag om 18.45 uur naar Lindo Radio op Radio 538 voor het laatste gamesnieuws in Power Up.

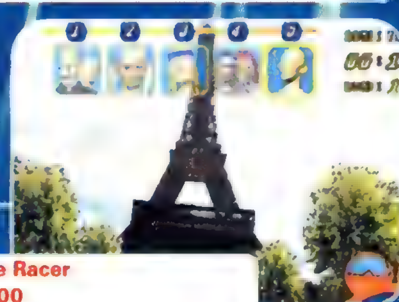


Top 10 PLAYSTATION

1	(1)	Euro 2000
2	(-)	Colin McRae Rally
3	(-)	South Park Rally
4	(-)	Dino Crisis
5	(4)	Legacy Of Kain
6	(-)	Dukes Of Hazard
7	(-)	Metal Gear Solid
8	(-)	South Park
9	(5)	UEFA Champions League
10	(2)	Syphon Filter 2

Top 10 NINTENDO 64

1	(1)	Pokémon Stadium
2	(8)	Donkey Kong 64
3	(2)	Mario Kart 64
4	(-)	Daikatana
5	(-)	Super Smash Bothers
6	(4)	James Bond; Goldeneye
7	(-)	Zelda: Ocarina Of Time
8	(-)	Castlevania
9	(6)	Rayman 2
10	(7)	Ridge Racer 64





Top 10 PC

1	(1)	Vakantie Racer
2	(3)	Euro 2000
3	(2)	F1 2000
4	(4)	The Sims
5	(5)	Soldier Of Fortune
6	(-)	Sim City 3000
7	(6)	C&C Firestorm
8	(-)	Half Life: Generations
9	(-)	RedCat SuperKarts
10	(9)	Football World Manager 2000

Top 10 RADIO 538

1	Dead of Alive 2 (DC)	9,6
2	Diablo II (PC)	9,5
3	Dark Reign 2 (PC)	9,4
4	Vagrant Story (PSX)	9,3
5	Resident Evil Code Veronica (DC)	9,2
6	Ground Control (PC)	9,1
7	Ahseron's Call (PC)	8,8
8	Destruction Derby Raw (PSX)	8,5
8	Hype: Time Quest (GBC)	8,5
10	Arcatera (PC)	8,4
10	Metal Fatigue (PC)	8,4



RADIO 538 101.2 FM



Grand

Of ik per vliegtuig voor een exclusieve Powercheck van Grand Prix 3 naar Londen wilde komen? Man! Ik had zelfs de Noordzee in mijn blote reet over gezwommen voor die kans. Want net als alle andere PC-racefanaten wacht ik al jaren op het vervolg van GP 2.









PERFEKTIE

Met de Grand Prix-reeks is iets bijzonders aan de hand. Ten eerste vanwege het mysterie rond maker Geoff Crammond. De Brit is zo publiciteitsschuw dat er momenteel op het internet gespeculeerd wordt of hij wel bestaat. Nu, dat raadsel kan ik helaas niet ontrafelen. Crammond was zoals verwacht niet bij de preview-sessie aanwezig. De tweede programmeur, Nick Court, verzekerde mij echter dat de Brit wel degelijk onder de levenden is. Volgens hem heeft de F1 specialist echter een afkeer van publiciteit en wil hij zich slechts bezighouden met het fabriceren van strakke racegames.

En dat is meteen het andere speciale aan de GP-spellen: de griezelige perfektie. Crammond heeft in zijn contract met publisher Hasbro laten opnemen dat een GP-game pas af is al hij het zegt. En bij GP 2 betekende dat dus dat het spel twee dagen voor de release werd uitgesteld.

Nick Court over deze door sommige als arrogant omschreven houding: “Voor Geoff moet alles gewoon kloppen aan de wagens en de circuits. Dus als hij op 28 juli ontdekt dat er een curbestone verkeerd ligt op de Nurnburgring, dan blaast hij zonder enig probleem de hele release af.”

GRIEZELIG REALISME

Eén hele dag kreeg ik de kans om met GP 3 (voor 99% af) te spelen en ik kan je nu al verklappen dat GP 3 de perfektie akelig dicht benadert. Het rijdt heerlijk, ziet er fraai uit en is ultra, ultra-realistisch.

Laten we bij het begin beginnen. Waarom heeft Crammond voor de 98-licentie gekozen? Hij loopt daardoor wel heel erg achter op EA dat nu al met het 2001 seizoen bezig is.

Alle speculaties als zou Crammond niet genoeg geld hebben voor de 2000 licentie of zich te laat hebben gemeld bij de FIA, bleken echter niet waar te zijn. De Brit had bewust voor 1998 gekozen en wel om de doodeenvoudige reden dat hij van dat seizoen alle data in zijn bezit had en dus het realisme tot op het kleinste detail kon benaderen. En ik heb het dan niet alleen over het fysieke aspect van de circuits en de auto's, die kloppen namelijk perfekt, maar ook de weersinvloeden en het wegdek hebben voor het eerst echt invloed op je rijstijl.

Overigens moet er nu elk jaar een GP-game verschijnen. Onderweg zal er ergens een jaar geskipt worden want in 2002 wil Crammond gelijk lopen met EA.

VERSTAPPEN TEST GP 3

De meeste F1-games hebben instelbare weersomstandigheden, het is echter óf kletsnat óf kurkdroog en dat is weinig realistisch. Jos Verstappen (die samen met Pedro de La Rosa de officiële testers van GP 3 waren) vertelde me een paar maanden geleden bovendien dat rijden op een kletsnat wegdek niet moeilijk was. Je wist immers precies wat je te wachten stond en koos gewoon voor een andere lijn.

Het is de periode tussen kurkdroog en zeiknat, die voor de grootste problemen zorgt. Ligt er al een plas in de bocht en waar ligt die plas dan precies? Tot nu toe slaagde geen enkele developer er in om dergelijke geleidelijk verlopende weersveranderingen te simuleren. Crammond heeft het echter weer geflikt en dat maakt het rijden vele malen uitdagender. Je ziet langzaam plassen op het wegdek ontstaan en moet elke ronde je lijn aanpassen.

Het mooie is bovendien dat een slippertje niet meteen tot een 360 graden spin leidt, zoals bij veel F1–games, dat is namelijk erg onrealistisch. Een beetje coureur kan de auto met snel handelen weer in het gareel krijgen. En de heerlijke rijstijl van GP 3 geeft je die kans.

SUPER UITGEBALANCEERD

Wat ook opviel was de uitstekende balans in het spel. De enige klacht over GP 2 was het hoge moeilijkheidsgehalte van het spel. De wagens waren door het ver doorgevoerde realisme lastig te besturen en slechts met veel gesleutel kon je een race winnend afsluiten.

In GP 3 win je nog steeds niet makkelijk maar iedereen kan door een uitgekiend systeem van rijhulpen de baan op. Het allermooiste is echter dat je zelfs in de makkelijkste mode (dus met alle rijhulpen ingeschakeld) flink moet werken. Waar je bij sommige F1-games af en toe

Prix 3

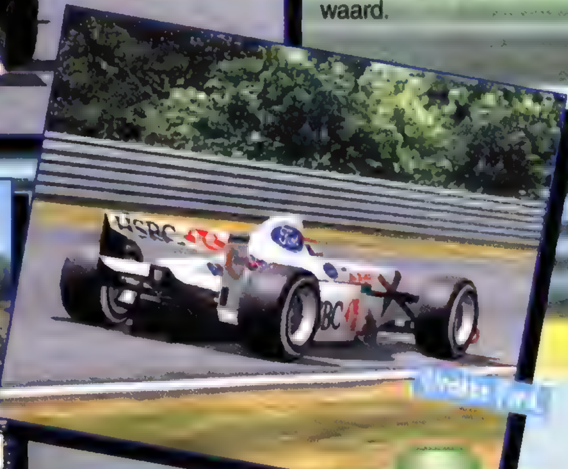




het gevoel hebt dat je zelfs zonder sturen de bocht doorkomt, daar wordt de wagen in GP 2 slechts lichtjes bijgestuurd en afgeremd. Stuur je dus niet goed in, dan lig je er ook in de Easy mode gewoon af.
De opbouw verloopt vervolgens lekker geleidelijk. De moeilijkste mode is moeilijk met de hoofdletter M. Probeer straks maar eens in de regen een snel rondje te rijden zonder Traction Control.









GP 3 NIET ONLINE

Een ander opvallend aspect is de interface. Waar je bij GP 2 flink verstand van zaken moest hebben om de juiste instellingen te maken, daar zijn de menu's van GP 3 heerlijk eenvoudig. Zelfs het sleutelen en het werken met telemetrie, het lastigste aspect van Formule 1, valt te doen. Ik had in ieder geval geen enkele moeite om de ideale afstelling voor Melbourne te maken en de snelste rondetijd van de dag neer te zetten.
Gemaakte instellingen zijn zowel op het scherm als tijdens het racen direkt merkbaar en dat zorgt er voor dat je niet uren loopt te prutsen aan de juiste set-up.
Helaas zal GP 3 niet online te spelen zijn. Court gaf hier een hele simpel reden voor. "Het is momenteel onmogelijk om alle data via het internet te versturen. Dat geeft een Ping, dat wil je niet weten. We zouden GP 3 wel kunnen versimplificeren, maar dan is het geen GP 3 meer". LAN-only dus.

VISUEEL FEEST

Grafisch gezien gaat GP 3 op zeker hoge ogen gooien. Weliswaar wordt bij de achtergrond van het circuit en de lucht er boven gebruik gemaakt van twee dimensionale sprites, maar de totale sfeer is ongelooflijk. Vooral Monaco is een meesterwerkje geworden en ook Spa en de Grand Prix van Hongarije zorgen dankzij de het zichtbare hoogteverschil voor veel visueel spektakel. De interaktie tussen auto's en de baan en auto's onderling is ook spectaculair. Het grind spat je om de oren en bij botsingen vliegen de onderdelen er aan alle kanten af.
Ik moet op deze plek echter een lans voor F1 2000 breken dat in sommige Engelse bladen hard gekraakt werd om zijn hoge systeemeisen. GP 3 is namelijk een beetje van hetzelfde laken een pak. Ik speelde het spel afwisselend op een Pentium III 400 en een Pentium III 600 met een G 400 videokaart en dan is het inderdaad feest. Vooral het natte glimmende wegdek en de spray die je in je gezicht krijgt als je achter een auto rijdt, zien er mooi uit. Op eenvoudige systemen zal het spektakel echter een stuk minder zijn, aangezien dergelijke effekten als eerste wegvallen. Van enkele medewerkers van Hasbro hoorde ik echter dat er in Engeland duizenden mensen zijn geweest die speciaal voor GP 2 een nieuwe PC kochten. Ik kan me voorstellen dat dit bij de release van GP 3 weer gaat gebeuren want het spel is het waard.







Perfekt weertje voor een treinwandeling.



Wacht tot het rode licht gedoofd is, er kan nog een raket aankomen.



De PlayStation 2 stond centraal op de afgelopen E3 maar gelukkig waren er ook nog enkele games voor de oude PSX die de aandacht trokken. Een van die games was Chase The Express.

SPIN OFF

De makers van Syphon Filter hebben hun inspiratie voor een groot deel gehaald uit Metal Gear Solid maar nu staat Syphon Filter zelf model voor enkele schaamteloze spin-offs. Nou ja, schaamteloos in de positieve zin van het woord dan want Chase The Express belooft een spel te worden dat van top tot teen zit volgepropt met bloedstollende aktie. Om te beginnen is er een ijzersterk plot bedacht dat misschien niet zo origineel is maar wel garant staat voor de juiste... ehhh lokatie.

SNELTREINVAART

Ja, ik weet zelf eigenlijk ook niet zo goed wat ik daar nou mee bedoel behalve dan dat de game zich afspeelt op en in een trein. Een trein? Ja, een trein, maar natuurlijk niet zomaar een trein. Het is een op hol geslagen trein die met een 'sneltreinvaart' van Rusland naar Parijs rijdt en ook nog eens een atoombom aan boord heeft.
Natuurlijk maken de aanwezige terroristen het avontuur compleet want zij moeten ervoor zorgen dat de bom veilig en wel in Parijs aankomt en daar rustig kan ontploffen.
Ze hebben echter met een ding geen rekening gehouden en dat is met de makers van het spel die jou de mogelijkheid geven om de terroristen en de bom uit te schakelen.

GEHEIME WAGONS

Chase The Express is dus een third person action game waarbij lastige puzzels worden afgewisseld met spannende shoot-outs. Misschien denk je dat een spel dat zich open in een trein afspeelt snel is uitgespeeld maar niets is minder waar; het is namelijk een hele lange trein. Ook zijn er een heleboel kamers waar sleutels moeten worden gevonden van andere kamers en in dat opzicht lijkt het spel ook op Resident Evil, maar dan dus in een trein.
Natuurlijk vroegen wij ons af hoe lang het zou duren om dit spel uit te spelen (want per slot van rekening kun je shit niet eeuwig rekken in een trein) en op onze kritische vragen wisten de Japanse makers te antwoorden dat de trein zestien wagons heeft en dat er, als je goed zoekt, nog vier geheime bonus wagons zijn, Ja, je leest het goed er zijn verborgen wagons!? Waar zouden ze kunnen zijn? Achteraan? Vooraan? Of toch in het midden? Nou, we laten het zwaardere denkwerk graag aan jou over.

VERTROUWEN

Ondanks het vreemde concept hebben we na een stevig weekje stoeien met de preview versie van het spel toch alle vertrouwen in deze game. De shoot-outs zien er goed uit en ook de puzzels waren afwisselend en leuk. Alleen de besturing laat zo nu en dan behoorlijk te wensen over en ik zou me zo voor kunnen stellen dat hier nog hard aan gewerkt wordt want een falende besturing is bij dit soort games toch een van de belangrijkste oorzaken van irritatie en lage scores in gamesmagazines.

CHASE THE EXPRESS



Ik heb je bij de ballen, makker.



Handen omhoog of ik... ... schiet!



Chase The Chopper.

RAPPORT

PLAYSTATION
Fabrikant: Sugar & Rockets
Distributeur: Columbia Tristar
Wordt verwacht:
3e kwartaal 2000

Chase The Express heeft alles in zich om een hit te worden. Wat wij er tot nu toe van hebben gezien stelde niet teleur al moet er zeker nog het een en ander aan de besturing verbeterd worden.
BENS

Midtown Madness 2

Midtown Madness was een meer dan vette hit in de Benelux. Nog voor dat Driver er was, konden gamers vrijuit scheuren in een grote stad. Deel 2 biedt meer van hetzelfde, maar dan harder en vetter.

STRAK

Ere wie ere toekomt; eigenlijk was Carmageddon het eerste spel waarin de racefan niet beperkt werd in zijn bewegingsvrijheid door die stupide 'glazen' wanden. Helaas zag de wereld er in Carma 1 wat lullig uit; pixelige figuurtjes wandelden door een allesbehalve strak landschap. Niemand die zich daar aan ergerde, je was toch alleen maar bezig met het bloedig aan je bumper rijgen van zoveel mogelijk argeloze voetgangers.
Midtown Madness was de eerste game die ons echt een strak vormgegeven wereld schonk. Je reed met een noodvaart door een immense stad (Chicago) die op de voetgangers na (sprongen altijd op tijd weg), geheel interaktief was.
Driver combineerde vervolgens het geweld uit Carmageddon met de gedetailleerde omgevingen van MM en werd de grootste hit van de drie.

CRASH COURSE

Verwacht in Midtown Madness 2 geen gewelddadige scènes. Alles blijft opnieuw pais en vree. Waar je wel op kunt rekenen zijn twee prachtige nieuwe steden, te weten Londen en San Fransisco, negen splinternieuwe auto's, waaronder de Aston-Martin DB-7 en een knalrode brandweerwagen en een geheel nieuwe gamemode, genaamd Crash Course.
In deze gamemode kruip je óf in het brandwerende hemdje van een stuntman die in San Fransisco bezig is met de opnames van een nieuwe film, óf in de bezwete blouse van een Londense taxichauffeur, die er alles aan doet om in de Imperial Cabby Academy opgenomen te worden. Een beetje Crazy Taxi dus.

OPPOETSEN

Een uurtje rijden met MM 2 leerde me dat er op eerste gezicht weinig is veranderd aan het spel. Het gebruikelijke 'oppoets-werk' dus. De graphics zijn door de molen gehaald, de twee steden kennen meer verkeer en zijn gedetailleerder (Londen en SF zien er erg natuurgetrouw uit), de wagens glimmen feller, de crashes zijn harder, enzovoort.
Ik voelde me echter niet bekocht, integendeel zelfs. Na een paar minuten scheuren door de levendige straten van Londen werd ik, net als bij de eerste MM, vreselijk gepakt door de game. Het is en blijft ongelooflijk leuk om free as a bird kriskras door een stad te cruisen, terwijl je het plaatselijke verkeer overal in staat van totale ontreddering achterlaat.


Altijd weer dat trammetje.


Mini Madness.


Shit, ze rijden hier links.

LEKKER SCHEUREN

Het scheuren, snijden en slippen gaat weer als een speer. Je schiet echt als een bezetene de ene na de andere straat in, hopend dat je op die manier een snelle shortcut kan ontdekken.
De beide steden zijn een uitstekende keus. De big fun bij Londen zit hem in het feit, dat het wemelt van de kleine, dichtbevolkte straatjes. Een ritje via de metrotunnels behoort ook tot de mogelijkheden. San Fransisco is vooral hobbelen en jumpen geblazen. De enorme heuvels in het centrum vormen een ideale springschans voor je wagen.
Het navigeren verloopt in MM2 op het eerste gezicht beduidend beter dan in deel 1. Het wegenkaartje is duidelijker geworden waardoor je redelijk eenvoudig je weg vindt.
De oude gamemodes, Blitz, Check-Point, Circuit en Multiplayer Capture-the-Gold (maximaal met zijn achten tegelijk) zitten weer in het spel en zorgen voor veel uitdaging. Laat maar komen die hap!


Heb je dat [illegible] trammetje weer!


Het is geen Carmageddon, we beuken alleen de dozen.

Power RAPPORT

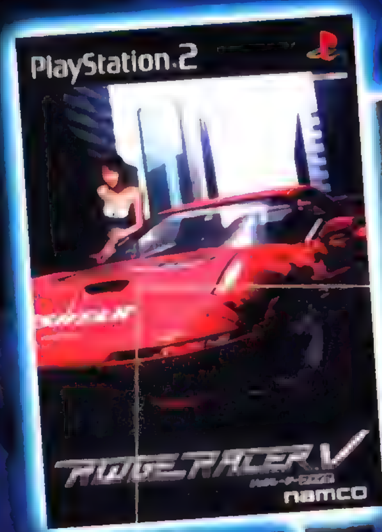
PC CD-ROM
Fabrikant: Angel Studios
Distributeur: Microsoft
Wordt verwacht:
3e/4e Kwartaal 2000

Midtown Madness biedt geen echte [illegible]zienbarende vernieuwingen. Hoeft ook niet, want het 'oude' concept is nog [illegible] genoeg voor minstens twee games. De inwoners van Londen en San Fransisco gaan hete tijden tegemoet!

NU AL BIJ FREE RECORD SHOP

PS2®

PlayStation®2





De afgebeelde PlayStation 2 is geïmporteerd uit Japan en is te bestellen bij elk filiaal van Free Record Shop. De Nederlandse versie wordt begin oktober in Nederland verwacht.

Liggend en staand te plaatsen!

De PlayStation 2 is op dit moment te zien in de volgende filialen:
R'dam-Lijnbaan, Den Haag-Venestraat, Venlo, Den Bosch-Pensmarkt, A'dam-Kalverstraat, Amstelveen, Utrecht-Oudegracht, Haarlem-Grote Houtstraat, Maastricht-Wolffstraat, Eindhoven-Heuvelgal., Roermond-Kiosk, Breda-Barones, Osdorp











MUZIEK - VIDEO/DVD - CD-ROM'S
GAMES - MOBIEL BELLEN - REIZEN

www.FreeRecordShop.nl

Sim City in space; zo kun je StarTopia het best zien. Jij moet de perfekte wereld voor de buitenaardse simmetjes creëren. Absoluut weirde shit dus en daar zijn wij gek op.



Dit is een echte.



Sci-fi in optima forma.



Zie jij wat ik zie?

Gaat je Red Bull teveel op?



Hare, hare, krishna, krishna.

BENIDORM IN SPACE

In StarTopia ben je een Station Master in deep space. Het is jouw taak om een bepaald segment van een verlaten spacestation leefbaar te maken.
Het segment is in drie dekken opgedeeld. Je hebt het technische dek, waar je wapens kunt opstellen, de motoren zich bevinden en de handelswaar binnenkomt, het plezier dek, dat met zijn disco's, barren en theaters nog het meest lijkt op Benidorm en het biologische dek, waar je ondermeer voedsel verbouwt. Met behulp van die drie dekken moet je allerlei kleine mini-wereldjes zien te creëren die aantrekkelijk zijn voor de verschillende soorten buitenaardse wezens die om je spacestation heen cirkelen. Probleem daarbij is dat elk wezen (meer dan 35 verschillende rassen) een ander karakter heeft en dus andere wensen. En aangezien aliens geen mensen zijn, volstaat het niet om slechts te zorgen voor vermaak, voedsel en een dak boven het hoofd. Sommige aliens eten bijvoorbeeld niet en andere slapen nooit.

RAW ENERGY

StarTopia draait niet om geld, maar om raw energy en dat is zeer origineel. Hoe meer energie je bezit, hoe meer je kan bouwen. De energie komt vrij zodra een alien tevreden is en voor je gaat werken of geld uitgeeft op jouw station.
Ha, zul je denken, dan huur ik toch gewoon alle aliens in. Helaas, ingehuurde aliens leveren vanaf het moment dat ze bij jou in dienst zijn geen raw energy meer. Het spel draait daardoor om manipulatie. Jij moet zorgen dat jouw wereld zo aantrekkelijk is en de door jou ingehuurde aliens zo aardig zijn, dat de anderen wezens vrijwillig voor jou willen werken.
Naast management speelt strategie ook een grote rol in StarTopia. Je speelt het spel tegen drie computergestuurde tegenstanders. Zij beginnen met een even groot gedeelte van een spacestation. Het is vervolgens zaak om de resterende twaalf segmenten plus de drie segmenten van de concurrerende organisatie over te nemen. Dit kun je doen door oorlog te voeren, een organisatie uit de markt te werken, of door een verbond met een aantal 'vijanden' te sluiten. De andere organisaties zullen voortdurend op jouw gedragingen letten. Val je bijvoorbeeld een organisatie aan, dan is de kans groot dat de resterende twee organisaties een pact sluiten.

JABBA THE HUT

De gameplay van StarTopia lijkt buitengewoon goed uitgebalanceerd. De drie concurrerende organisaties trekken zich perfekt aan jouw niveau op, zodat je nooit overklast wordt.
Overigens kun je er ook voor kiezen helemaal in je eentje te simmen en alleen maar een fraai spacestation op te bouwen. Tijdens de game word je bijgestaan door twee personen. Allereerst is daar het computersysteem, dat je vertelt wat je doet en wat je al bezit. Daarnaast is er een intergalactische handelsreiziger, zeg maar een Jabba the Hut, die je heel subtiel op jouw tekortkomingen wijst. Als je bijvoorbeeld alleen maar bomen aan het planten bent en flink oogst, dan biedt hij je een paar wapens aan, waarmee je jezelf kunt verdedigen. Muckey Foot zweert dat de AI van de aliens veel dieper gaat worden dan alles wat momenteel op de markt is. Volgens hen zullen de wezens straks emoties tonen en zelfs met je kunnen communiceren. Als dat inderdaad zo is dan denk ik dat StarTopia wel eens een dikke concurrent van Black & White kan gaan worden.

POWER RAPPORT

PC CD-ROM
Fabrikant: Muckey Foot/Eidos
Distributeur: Infogrames
Wordt verwacht: November 2000

[illegible]

StarTopia

Conker's Bad Fur Day

Nadat Rare ons een hele tijd geleden meldde bezig te zijn met een vrolijke, kleurige 3D platformer voor de N64 over een klein eekhoorntje, was het een paar jaar stil rond deze titel. Totdat we zomaar om onze oren werden geslagen met een keiharde trailer vol sex, bloed, horror en geweld. Het eekhoorntje heet Conker, hij heeft een slechte vachtdag en dat zullen we weten ook...









TWELVE TALES

Conkers Bad Fur Day heette oorspronkelijk 'Twelve Tales' en werd in 1997 op de E3 geïntroduceerd. Het zou een vrolijk dertien-in-een-dozijn 3D-adventure for kiddies worden, zo'n beetje in de stijl van Banjo-Kazooie en draaien om de opgewekte eekhoorn Conker en zijn vriendje Berri. Deze twee furry friends zouden via een aantal kleurrijke levels op een gezellige reis door de tijd gaan, gegidst door de wijze uil, Know It the Owl.
Zeker geen game om wakker van te liggen, maar wel een aardig familie-adventure met leuke kleurtjes. Toen was het een tijdje stil rond de game.

FOR KIDDIES?

Het duurde jaren tot we weer iets van het eekhoornadventure van Rare te horen zouden krijgen, maar toen het softwarehuis meldde dat de titel was veranderd in Conker's Bad Fur Day en een trailer postte met beelden uit de game, schudde de gameswereld eventjes op zijn grondvesten.
Wat er precies bij Rare is gebeurd weet niemand, maar duidelijk is dat er van het oorspronkelijke Twelve Tales-concept niet veel over is gebleven. Vanaf de eerste seconde is het raak: de trailer opent met een scène in een bootje. Onze held zit met een helmpje uit de tweede wereldoorlog op, te bibberen in een overvol landingsvaartuig op weg naar het strand van Normandië. Heb je Saving Private Ryan gezien? Ditzelfde lot staat onze harige held Conker te wachten.
De klep van het bootje zakt omlaag en een regen van kogels doorzeeft zijn collega-soldaten-beesten. Je ziet van tien centimeter afstand een kogel het voorhoofd van Conker's buurman doorklieven en veranderen in een bloederige pap vol hersenresten. Met moeite weet onze held van de boot af te springen en levend aan land te komen. Het duurt maar een paar seconden, maar je gelooft je ogen niet, zoveel drama zoeft er voorbij op je beeldscherm. Eén ding is zeker: dit is geen game voor kiddies!
De rest van de twee minuten durende trailer zit volgepropt met sex, vuile taal, geweld en verder nog zo'n beetje alles wat onze Lieve Heer verboden heeft. De eekhoorn from hell windt er geen doekjes om. Hij is met z'n verkeerde poot uit bed gestapt en dat zullen we weten ook!

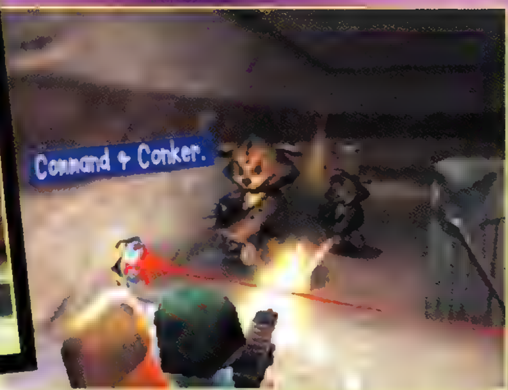
BAD FUR DAY CAFÉ

Toen de PU-redactie dit jaar en masse naar de E3 in Los Angeles afreisde, hoopte ik al dat Rare een aantal levels van Conker's Bad fur Day voor ons had klaarliggen. En al waren de levels nog in een erg pril stadium, je kon wel al een aardig idee krijgen van de game. Vooral ook trouwens, omdat Rare speciaal voor de gelegenheid een soort Bad Fur Day Café had geopend, waar je aan een lange bar kon genieten van extra-large glazen gratis Budweiser. En dat hoef je natuurlijk niet twee keer te zeggen tegen gamesjournalisten, die in no time in rijen dik bier stonden te hijsen. Totdat bleek dat ze alcoholarme Budlight aan het schenken waren, zodat iedereen verhuisde naar de stand van G.O.D. waar ze minder kinderachtig deden, maar dat terzijde.
De muren van het Rare-Café waren voorzien van grote monitoren waarop je allerlei levels van de game kon bekijken en een goed idee kon krijgen van wat ons te wachten staat.

GOLDEN SHOWER

Zo op het eerste gezicht leek Conker's Bad Fur Day, afgezien van de harde taal, de vieze grappen en de horror natuurlijk, op een reguliere 3D-adventure voor de N64. De graphics zagen er mooi en vooral erg kleurrijk uit en de framerate leek smooth te lopen.
Het spel valt verder alleen op door de absurde en erg originele verhaallijn en de gameplay, die af en toe zo grappig is dat je bijna in je broek pist van het lachen.
Zo zagen we op de E3 een eindbaaslevel met een enorme draak die vuur spuugt uit zijn













poepgat en lagen we krom om het level met de naam 'Golden Shower'. Hierin ontmoet onze eekhoorn een stel kleine duiveltjes die al ruftend en stinkend een gezellig onderonsje hebben naast een biervaatje. Probeer je de duiveltjes met je standaardwapen - een overmaatse koekenpan - tot moes te slaan dan merk je dat dit geen effekt heeft behalve dat je staart constant in de fik vliegt, waardoor je health-punten verliest. Dus moet je een andere oplossing zoeken: kom je in de buurt van het biervat dan gaat er een lampje branden en zo krijgt onze kleine Conker een lumineus idee: hij zuipt in een paar fikse slokken het hele vat leeg en staat stomdronken te tollen op zijn kleine beentjes. Een geniaal plan, dat we daar niet eerder op gekomen waren!

URINE-MONSTER

En wat gebeurt er met kleine eekhoorntjes nadat ze een vat bier hebben leeggezopen? Juist, ze worden zo zat dat je Conker met geen mogelijkheid meer kan besturen. Het beessie loopt alle kanten op en pleurt zomaar op zijn bek. En dan krijgt de dronken rakker plotseling zo'n last van zijn blaas, dat hij snel zijn vacht openritst (?) en in het wilde weg om zich heen begint te pissen. Nu is het zaak dat je Conker's urine gebruikt om de kleine duiveltjes mee weg te blussen. Het is wel zaak dat je dat een beetje rap doet, want voor je 't weet is het blaasje leeg en zit je opgescheept met een eekhoorn met een kater, die het hele level onderkotst. En daar valt natuurlijk geen land mee te bezeilen. Gelukkig ligt er een doosje paracetamolletjes verstopt, waarmee je in een wip van je kater af bent. Nou ja, dan weet je ongeveer wel wat voor lauigheden je in deze game kunt verwachten.

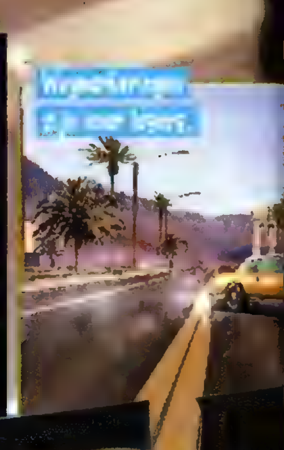
GEDULD

Hoeveel levels vol schokkende gameplay en perverse humor de uiteindelijke versie van Conker's Bad Fur Day precies gaat bevatten wilden ze me bij Rare nog niet vertellen, maar ik denk niet dat het uberhaupt nog mogelijk is dat deze game me gaat teleurstellen. Een vloekende agressieve eekhoorn with an attitude, die lukraak om zich heen pist en zijn mede-characters uitmaakt voor bitches en ze vervolgens met een koekepan om de oren slaat, vette single-player missions en doodzieke fourplayer multigames ...wat wil een mens nog meer? We zullen alleen nog even geduld moeten hebben, de titel zal eind van het jaar worden gereleased, maar ik heb er nu al zin in!









DRIVE

BACK ON THE STRE

Mijn bakking in de vorige PU heeft zijn vruchten afgeworpen! Nadat ik PU-baas Mark vroeg 'nu eens met een leuke game te komen', werd ik prompt in het vliegtuig naar Engeland gedropt. Bestemming: Reflections.

DE BENENWAGEN

Slechts een maand na de release van Driver begon Reflections oprichter Martin Edmondson al met zijn team aan Driver 2 te werken en tot nu toe mag het resultaat er wezen. Dat er geen genoegen wordt genomen met een simpel aftreksel als vervolg is een ding wat zeker is. Zoals Boris jullie reeds wist te vertellen kan Tanner nu ook uit de wagen, en - ondanks dat hij dan slechts een aantal simpele handelingen kan verrichten - geeft dat het spel toch een coole extra dimensie. Stel je bijvoorbeeld een missie voor die begint terwijl Tanner te voet een of andere thug schaduwt. Deze heeft zijn achtervolger echter in de gaten en springt snel in een taxi. Je staat dan plotseling voor de keuze: jat je voor de achtervolging dat wrak vlak naast je of ren je naar de straat voor een snellere bolide met het risico de taxi uit het oog te verliezen?

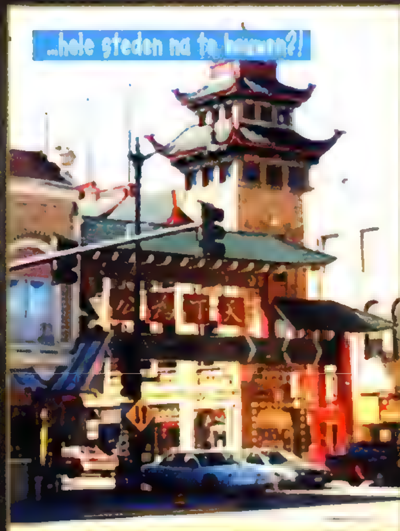
NAADLOOS

Het tweede voordeel van het feit dat Tanner uit de wagen kan, is dat de missies nu veel realistischer kunnen beginnen en eindigen. Degenen die de originele Driver hebben gespeeld zullen zich misschien de missie nog wel herinneren waarbij je die kerel in de monorail moest achtervolgen en inrekenen. Je begon toen zoals altijd in je auto, scheurde er achteraan en stopte voor het volgende station, waarna de missie als afgelopen werd beschouwd.
Bij een soortgelijke missie in Driver 2 krijg je nu eerst een cut scene te zien, die vervolgens naadloos overloopt in de daadwerkelijke misse. Je sprint vervolgens naar je wagen, racet de monorail achterna, stopt bij het station, springt uit de wagen en rent het station in waar je die laffe haas probeert aan te houden.
Een veel bevredigendere manier om je met bloed, benzine en blaren bekostigde inspanningen te belonen lijkt mij zo. Ik had jullie graag screenshots van Tanner buiten de wagen willen laten zien, maar op dit moment was er alleen nog een simpel draadmodelletje aanwezig.

WHAT'S THE STORY, MORTAL GLORY?

Een achtergrondverhaal voor Driver 2 is er natuurlijk al en loopt in grote lijnen als volgt. Pink Lenny maakt een grote fout! Als bookie van Solomon Caine, een van Amerika's grootste crimelords, verdient hij blijkbaar niet genoeg en besluit hij over te lopen naar de Braziliaanse gangster Alvara Vasques, Solomon's grootste rivaal. Met de informatie van Lenny zal Vasques de ongekroonde koning van de onderwereld worden.
Tanner en zijn sidekick Tobias Jones realiseren zich dat Lenny's deal het evenwicht in de onderwereld hevig zal verstoren. In de hoop Lenny levend aan de overheid te kunnen uitleveren, solliciteert onze undercover agent als wheel-





...hele steden na te bouwen?!





R 2

ETS

CHICAGO
Am[illegible]
Cadil[illegible]orado
Chevy Nova 74
Dodge Coronet [illegible]rbee
Ford Mustang 67
Ford Thunderbird
Oldsmobile Cutlass
Plymouth Duster

LAS VEGAS
Chevy Corvette 65
Chevy Impala 60
Corvette Stingray 73
Dodge Monaco
Limosine
Pickup
Ford Torino 76

RIO DE JANEIRO
Chevy Camero 76
Porsche 911 Targa 78
Olds Delta 88/82
Pontiac Firebird 79
Olds Stock Car
Lamborghini Diablo

HAVANA
Ford Club Coupé 49
The Havana (checker marathon)
AMC Concord 78
Ford Lincoln Convertible 63
Plymouth Volare Wagon 77
VW Beetle 70
Chevy Blazer 77
Firetruck
Havana-Lada



EXTRA WAGENS
Chevy Bel Aire
Fire Engine Red
Flat Front Lorry
International Lorry
Motorhome
Reliant Robin
Schoolbus

Drive *this!*

man bij de bende van de op wraak beluste [illegible]. Deze heeft [illegible]ele andere [illegible] met Lenny! De opdrachten van Tanner zullen ditmaal trouwens niet meer zo chaotisch door elk[illegible] [illegible] tros bananen. [illegible] schillende endings meer zijn, is helaas nog niet helemaal duidelijk.

DIEPTE

Driver 2 speelt zich af in de steden Chicago, Havana, Las Vegas en Rio de Janeiro, waarvan per stuk ruim dertig kilometer aan wegen en 150.000 gebouwen en objekten in het spel te vinden zijn.
Leuke getallen, maar toffer is de manier waarop de steden nu opgebouwd zijn. Om te beginnen hebben ze nu zogenaamde curved roads. Waren alle bochten voorheen nog 90 graden, nu zijn er mooie slingerweggetjes. Ook alle op- en afritten van snelwegen worden daarmee gelijk zoals ze moeten zijn. En dat brengt ons bij de volgende belangrijke verandering. De hobbelwegen van San Francisco deden waarschijnlijk anders vermoeden, maar de steden van de originele Driver waren nagenoeg plat. Er waren bijvoorbeeld geen viadukten waar je zowel onderdoor als overheen kon scheuren.
In Driver 2 zijn de steden uit meerdere lagen opgebouwd waardoor het onder andere mogelijk werd complete klaverbladen na te bouwen of zeg maar driedubbele klaverbladen! Ik stel mij nu al een scene voor waarbij de politiewagens boven en onder mij langs schieten, terwijl ik op een tussengelegen laag sta te chillen. Weg met de op snelwegen gelegen kruispunten met stoplichten dus.

OLDTIMERS

Tijdens de rondleiding door de studio van Reflections werd nog iets duidelijk. Her en der lagen boeken met plaatjes en specs van de meest vette oldtimers opengeslagen. Edmonson belooft dit maal een veel grotere diversiteit aan wagens voor Tanner. Niet alleen maar oldtimers overigens, maar ook bussen, ambulances, stretch limo's en brandweerwagens. Na zonsondergang gratis af te halen!
Toch is niet alles in Driver 2 veranderd. Zo is de besturing gewoon hetzelfde gebleven en eerlijk gezegd vind ik dat helemaal niet erg. Ook het aantal schadepunten aan de wagen verschilt nauwelijks. Volgens Edmonson moet je de dingen die gewoon goed waren nooit geforceerd proberen te wijzigen.
Goed, maar hoe zit het dan met de graphics? Tja, dat was iets dat hij graag wel wat had willen verbeteren, maar waarbij eigenlijk niet veel meer uit de opgepoetste oude engine (en de PlayStation) te halen viel. Wel bestaan de wagens en gebouwen nu uit iets meer polygonen en zijn de nissen in gebouwen geen zwarte textures meer, maar verwacht op dit gebied geen wonderen.
Een PlayStation 2 versie dan? Nee, helaas, wellicht bij Driver 3. Wel kunnen we rond februari 2001 de PC-versie verwachten. Hmmm...

ASS KICKING

Last but not least liet Mr. Reflections de nieuwe Multiplayer mode zien. Om de Schumachers van de Mazzacanes te scheiden kun je het nu in splitscreen tijdens een Chase (cops & robbers), Checkpoint- en Destruction race tegen elkaar opnemen. Het ontwikkelstadium was helaas nog niet ver genoeg om het zelf uit te kunnen proberen maar het zal – zeker gezien de totale rijvrijheid- ongetwijfeld ass kicking zijn. Jammer genoeg zullen de[illegible] niet in een [illegible] de vier de steden [illegible]vinden maar op kleinere afgelegen gebieden met waarschijnlijk weinig of geen verkeer.
Als het aan Reflections ligt hoef je voorlopig dus nog niet bang te zijn dat alle toffe games alleen nog maar op de PS 2 zullen verschijnen. Alles wijst erop dat Driver 2 een dope sequel gaat worden. En, oh ja, dat lastige en irritante begin waarbij je je in het origineel moest bewijzen, hebben de makers er gelukkig uitgelaten. So, hop in and lose the tail man!

Power RAPPORT

PLAYSTATION
Fabrikant: Reflections
Distributeur: Infogrames
Wordt verwacht: November 2000

Normaal gesproken heb ik nooit zo'n zin in de winter, maar daar zou nu wel eens verandering in kunnen komen...
NILS

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Een enorme vreugdekreet onsteeg mijn keel toen ik op de E3 achter gesloten deuren een presentatie van een verdraaid goede versie van Escape From Monkey Island mocht bijwonen. Deel 4 is dus een spijkerhard feit en wie had dat gedacht?


Mooie van Ellaine.


Hier krijg je toch tranen van in je ogen.


Ook de Voodoo lady keert terug op toneel.


Guybrush zet het op een lopen. De vraag is waarom?


Ellaine hanteert haar bijl met stijl.



OP VOORHAND WINNAAR

Je kunt veel van LucasArts zeggen; dat ze nooit op tijd reviews uitsturen, dat ze soms slordig met de Star Wars faam omgaan in games, dat Force Commander beter Farce Commander had kunnen heten et cetera maar een ding moet ik ze nageven, het feit dat ze weer een Monkey Island deel gaan uitbrengen, getuigt toch van lef. Het adventure heeft immers zijn hoogtijdagen wel gehad en is zwaar uit de mode.
Aan de andere kant is de Monkey Island serie zo absurd, hilarisch en sfeervol tegelijk dat - mits goed uitgewerkt - een vierde deel al op voorhand een winnaar is.
Hoe dan ook, in een tijd waarin computerhelden weinig van zich laten horen (waar blijft Duke Nukem Forever in hemelsnaam?) of strontvervelend worden (Lara C.) ben ik als een kind zo blij dat anti-held Guybrush Threepwood wederom zijn opwachting op het PC scherm maakt.

ELLAINE DOOD?

Guybrush en Ellaine hebben zo'n beetje alle zeven zeeën bevaren, heel wat schepen naar de bodem van de oceaan geschoten en menigmaal het sabel moeten trekken. Echter, bij de terugkeer naar Melee Island is Ellaine - als zijnde gouvernante van het eiland - dood verklaard. Aanleiding voor Guybrush om op onderzoek uit te gaan. Na wat vluchtig rondvragen, blijkt dat er een hoop gebeurd is tijdens zijn afwezigheid. Zo is een Australische grootgrondbezitter allemaal stukken land aan het opkopen. Is dat soms dezelfde persoon die iedere piraat uitdaagt tot 'scheld duels'. Duels waar Guybrush voorheen toch de beste in was? Genoeg problemen en vragen waar je al spelende antwoord op probeert te krijgen.

FANDANGO ISLAND

Deze keer kunnen we Guybrush en zijn vrienden helemaal in 3D aanschouwen. Escape From Monkey Island gebruikt een sterk verbeterde Grim Fandango engine. Hierdoor blijft de cartoonsfeer behouden maar komen de karakters nog meer tot leven. De achtergronden zijn 2D en de karakters en sommige objekten in 3D. De besturing gaat zo goed als helemaal met het toetsenbord en het hunten met de muis voor hotspots behoort tot het verleden. Net als bij Grim Fandango kijkt Guybrush met zijn grote blauwe kijkers naar een voorwerp of persoon als er iets mee te doen valt. Dan verschijnt er meteen een lijstje handelingen waar je uit kan kiezen. Dit werkt, voor zover ik kon beoordelen, prima. De inventory lijkt nog het meest op die van Tomb Raider en daar heb ik eerlijk gezegd een beetje mijn twijfels over. Hoe kun je nu objekten met elkaar combineren als je steeds een ring afmoet, op zoek naar het te combineren ding? Het zal uiteindelijk wel werken, maar het overzicht wordt er volgens mij niet beter op. Nou ja, muggenzifterij mijnerzijds wellicht.

GRINNIKEN EN BULDEREN

De humor is natuurlijk als vanouds in ruime mate aanwezig. Een belangrijk element dat dit ondersteunt, zijn de stemmen. Guybrush wordt door dezelfde knaap vertolkt die 'm in deel 3 deed, dus dat zit wel goed. Oude en nieuwe vrienden komen langs en ieder karakter is met zorg ontworpen. Geestpiraat LeChuck is weer van de partij evenals Murray, de pratende schedel, de Voodoo lady, Stan de gladde verkoper, en Carla The Swordmaster. Dolkomi-

EY

ND



Rare piraten genoeg in Escape From Monkey Island.



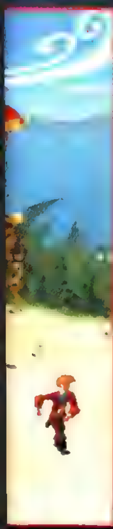
Brandbaard de verschrikkelijke.



Je kunt het natuurlijk altijd nog op een zuipen zetten.



In gesprek met een triootje advocaten. Dat wordt een rekening...





Ellaine en Guybrush: echte liefde!



Hopelijk gaat het met Planet Threepwood beter dan met het Nederlandse avontuur van Planet Hollywood.

sche conversaties met de meest absurde gespreksonderwerpen zullen je al snel doen grinniken om tenslotte in hard gebrul over te gaan.
Het leuke van de conversaties is dat je vele opties hebt om uit te kiezen, maar nooit is er eentje 'fout'. Je kunt zelfs soms onnodig lang door ouwehoeren voor extra fun. De meer serieuze avonturier kan dan eventueel escape indrukken en verder gaan met het oplossen van het verhaal, al vraag ik me sterk af wat voor humorloos type dat zal doen. Echt, wie dit vierde deel van Monkey Island niet leuk vindt, moet in een dwangbuis opgenomen worden in de staatsinrichting voor humorlozen!

SCHELDEN DOET GEEN PIJN

Ook de puzzels en opdrachten zijn weer compleet maf en zullen Guybrush meerdere keren in benarde situaties doen belanden. Het schelden en uitfoeteren van andere piraten is ook nu weer een terugkerend element waarvan we weten dat het de vorige series zo lollig maakte.
Naast scheld/zwaardvechten zul je nu ook 'scheld-darten' en 'scheld-armpje drukken'. Ik begin al weer te grijnzen als ik er aan denk. Bovendien zijn in het Monkey Island 4-team schrijvers opgenomen die ook aan Sam & Max Hit The Road werkten; een van de mafste adventures aller tijden.

Het ziet er dus naar uit dat Escape From Monkey Island wederom een ijzersterk deel (misschien wel het sterkste) uit de serie gaat worden. Toen ik de PR dame nog vroeg naar de toekomst van Guybrush op lange termijn zei ze: "We would be very stupid to kill a game that has such a huge fanbase". Met andere woorden Monkey Island 5 is dus een zeer reëele mogelijkheid. En dat maakte mij blij, zeer blij.

Power RAPPORT

PC CD-ROM
Fabrikant: LucasArts
Distributeur: CD Contact Data
Wordt verwacht:
4e Kwartaal 2000

Ik lig nu al in een deuk en ik heb het spel nog amper gespeeld. Escape From Monkey Island wordt het meest komische adventure aller tijden! Let maar op...
JAN

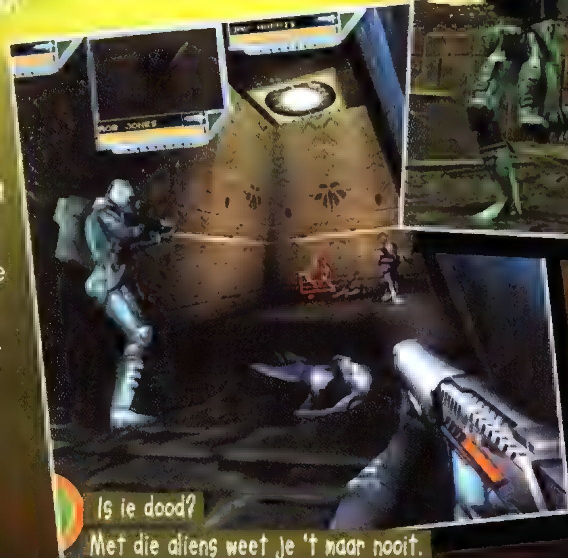
X-Com Alliance

Ik weet nog dat ik de eerste X-com speelde op mijn allereerste PC. Vandaag de dag staat alweer de zoveelste X-Com game voor de deur [illegible]



Als ze me missen dan ben ik pissig.

X-Com Alliance brengt het originele X-Com concept, waarbij Aliens de wereld bedreigen en jouw Squad de aarde moet redden, naar een nieuwe level. Het is niet langer een turn based strategy-game waarbij je moet tellen hoeveel zetten je trooper nog mag zetten voordat hij 'leeg' is. Vandaag de dag wordt elk zichzelf respekterend spel in een 3D first person jasje gestoken en zoals het ernaar uitziet is dat voor X-Com geen slechte zet.
Je begint het spel met twaalf troopers en je moet zuinig op ze zijn want dooien worden niet vervangen. Jij neemt de controle over de leider van de groep en dat is ook het enige character dat je direkt bestuurt.
De rest van je squad zie je terug in plijtjes op het scherm en je kunt door hun ogen kijken door middel van een geavanceerd camerasysteem. Denk hierbij aan de film Aliens en de scènes waarbij je naar vier kleine schermpjes kijkt, gegil hoort en opeens een van de schermpjes ziet veranderen in ruis...."Vasquez, what's going on...? Answer me!"
Zoals het er nu naar uitziet zullen je troopers allemaal beschikken over de nodige hoeveelheid intelligentie en dat moet ook wel want het zou behoorlijk irritant zijn als soldaten [illegible] bestuurt zomaar in handen van [illegible] zouden lopen. Gelukkig hebben de makers zich geconcentreerd op de AI en dat is samen met de schitterende graphics en de spannende sfeer de sterke kant van X-Com Alliance.



Is ie dood?
Met die aliens weet je 't maar nooit.

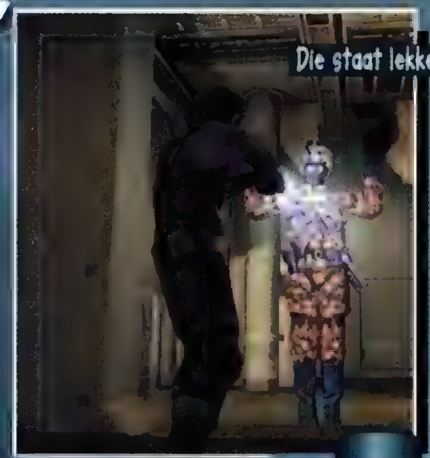
Power RAPPORT

PC CD-ROM
Fabrikant: Microprose
Distributie: Hasbro Interactive
Wordt verwacht:
1e Kwartaal 2001

[illegible]

Metal Gear Solid 2
Sons of Liberty

Er valt weinig tegenin te brengen: Metal Gear Solid 2 was dé game van de afgelopen E3.



Die staat lekker stil.

Metal Gear Solid is de game die in mijn lange spelletjesleven tot nu toe de meeste indruk op mij heeft gemaakt. Het vervolg van Hideo Kojima's meesterwerk was voor het eerst te zien op de E3 in de Universal Studio's.
De hal, toch zo'n tien voetbalvelden groot, was tot de nok toe gevuld. Het was doodstil en nadat de video geshowed was, barstte er een daverend gejuich los. Dit was de absolute shit!
Solid Snake komt dus terug... en hoe. We zagen beelden die zo mooi en sfeervol waren dat een big budget Hollywood blockbuster er saaie troep bij leek. Ik zweer het.
Snake schiet deze keer gerichter dan ooit. Als bad guys kogelvrije schilden dragen dan knalt hij er een paar door hun knieschijf en als bad guys zelfs maar een schaduw van Solid zien, is het al rennen geblazen.
Keiharde aktie en shoot-outs die nog nooit eerder in een videogame te zien zijn geweest, geven een feel aan het spel waar ik rillingen van over me rug kreeg. En een sfeer... Jezus wat een sfeer!
Op een gegeven moment zagen we Snake op het dek van een schip met zijn rug tegen de muur gedrukt, wachtend op een vijandelijke patrouille die voorbij loopt. De camera zoomt een beetje in op zijn gezicht en de spanning is te snijden. De regen slaat op zijn schouders en gezicht en zijn handen klemmen zich iets steviger om zijn M16, biddend dat het licht van de bliksem zijn positie niet zal verraden.
Na acht minuten video van Metal Gear Solid 2 zijn wij overtuigd: dit wordt het spel van het jaar 2001.



Ook in 2001 gaat 't weer regenen.

Power RAPPORT

PLAYSTATION 2
Fabrikant: Konami
Distributie: Konami
Wordt verwacht:
3e Kwartaal 2001

Sons of Liberty is een ijzersterke reden om een PS 2 te kopen, zelfs als je geen enkel ander spel koopt. Helaas moeten we nog tot de herfst van 2001 wachten voordat het klaar is... hum-[illegible]
BORIS

CRIMSON SKIES

Na de [illegible] van [illegible] serieuze Flight Simulator 2000, gooit Microsoft het eens over een 'luchtigere' boeg. Met Crimson Skies doe je aan [illegible]vliegen, [illegible], knallen en piraterij.

RAKKETAKKETAK

We schreven het jaar 1937 en in Amerika is het belangrijkste vervoermiddel het vliegtuig. Vraag me niet waarom, het is gewoon zo. Ondanks dat het 1937 is, zijn de vliegtuigjes redelijk geavanceerd.
Door de grote depressie zijn er veel ontevreden splintergroepjes ontstaan en luchtpiraterij is vaker regel dan uitzondering. Jij speelt zo'n luchtpiraat maar je bent een soort Robin Hood in the Sky. Je steelt alleen van de rijken en helpt de armen. Samen met een groep eensgezinde piloten heb je een soort luchtboevengilde opgericht. Je vliegt voornamelijk in je rode dubbeldekker die zeer goed bewapend is en met name met twee felle mitrailleurs rakketakketakketakketak je er lustig op los. Daarnaast heb je ook bommen en raketten. Erg handig is de 'Spy Eye', een kist die net iets boven je vliegtuig hangt waarmee je altijd naar het dichtstbijzijnde doel verwezen wordt.

DOGFIGHTS

De missies hebben een divers karakter en worden per briefing aan elkaar verteld. Je moet onder andere rivaliserende piraten uit de lucht knallen, een wetenschapper van een rijdende trein oppikken met behulp van een touwladder, enorme grote zeppelins vernietigen, hangars met munitie bestoken, een beetje stuntvliegen, gronddoelen aan gort knallen en natuurlijk veel goodies stelen.
De dogfights in het luchtruim zijn erg mooi gedaan. Als je steeds hoger vliegt, zul je op een gegeven moment in een dikke laag bewolking en mist terecht komen om daarna boven de bewolking uit te vliegen. Vooral als je net in de bewolking komt, zie je even geen hand voor ogen. Je kunt ook overal door en langs vliegen. Zo is het erg leuk en uitdagend om onder een brug door te vliegen of op je kop door een hangar te gaan. Whoooops!!!!

VERSLAVEND

Waar je bij fighters en helikopter wargames vaak eerst door de handleiding aan het baggeren - en met het toetsenbord in de weer ben, laat Crimson Skies me meteen opstijgen en knallen. De besturing is simpel en is het nog net zo makkelijk om je targets te raken. Toch komt het gewoon neer op veel en vaak knallen in plaats van dat je een van de [illegible] van knoppen op je toetsenbord hebt ingedrukt.
En gelukkig genoeg, je blijft spelen, of het nu die [illegible] in de [illegible] muziek, de [illegible] graphics of gewoon de [illegible] gameplay?

[illegible] problemen voor Crimson Skies.


Zeppelin is de sigaar.

Misschien kan die tunnel 'm nog redden.

Je trein missen is een ding, maar 'n op deze manier toch nog halen...

Had je maar een ticket moeten kopen.

Power RAPPORT

PC CD-ROM
Fabrikant: Microsoft
Distributeur: Microsoft
Wordt verwacht: Ieder moment

Crimson Skies wordt een verademing na al die [illegible] fighters, helikopter en F-16 [illegible]. Een [illegible] van Microsoft.

Romeo Must Die

In Romeo Must Die spelen Kung Fu ster Jet Li en R&B zangeres Aaliyah de hoofdrollen. De soundtrack ligt al weer een tijdje in de winkels, met vette tracks van DMX en natuurlijk Aaliyah.



Of de film net zo'n succes wordt als de CD is nog maar de vraag. Het geweld, de lekkere beats en de strakke vechtscènes zullen er ongetwijfeld bij een groot publiek ingaan als zoete koek mits dat publiek niet let op het belabberde acteerwerk en het flinterdunne verhaaltje.

MAFFIA

Twee misdaadfamilies, van Afro-Amerikaanse en Aziatische afkomst, hebben een conflict over een stuk grond in de haven van Oakland. Wanneer Po, de zoon van de Chinese leider wordt vermoord, breekt de hel uit tussen de twee gangs.
Po´s broer Han ontsnapt uit een Hong Kongse gevangenis om uit te zoeken wie hem heeft omgebracht. Net aangekomen in Amerika ontmoet hij Trish, dochter van Isaak O'Day, leider van de zwarte maffia. Trish en Han zijn beide buitenstaanders die niets te maken willen hebben met de duistere zaakjes van hun familie, maar als ook Trish's broer wordt vermoord gaan ze samen op zoek naar de waarheid.
Wat de titel betreft gaat het (net als in Romeo & Julia) om twee machtige families die in een vete verwikkeld zijn. Daar houdt de vergelijking dan ook direkt op, Han en Trish zijn absoluut geen moderne Romeo & Julia, ze voelen zich met elkaar verbonden maar daar blijft het ook bij. Niks geen romantiek, passie, drama of zelfmoord aan het eind. Een echte relatie tussen een Aziaat en een Afro-Amerikaan ging waarschijnlijk net een tikkie te ver in Hollywood.

OENIG ACTEREN

Aaliyah debuteert als actrice en het moet gezegd, dat doet ze best oké. Echt moeilijk is het echter niet om tussen zo'n waardeloos slechte cast een beetje op te vallen. Vooral DMX blinkt uit in oenig acteren, helaas, niet alle rappers hebben acteertalent. Jet Li is ook al geen briljant acteur maar schoppen en trappen kan ie wel! Romeo Must Die is geproduceerd door de makers van The Matrix en dus zitten er ook een paar strakke speciale effecten in. Wanneer Li kicks uitdeelt waarbij de botten van de tegenstander breken, zien we de botten ook letterlijk breken, als in een x-ray foto. Een trucje dat overigens al eerder, en tien keer beter, in Three Kings (kogel boort zich door vlees) werd vertoond.
Opvallend is dat de film uit zijn voegen barst van de vooroordelen over Chinezen en zwarten, de ene groep wordt steevast voor Dim Sum uitgescholden en de andere lijkt zijn problemen alleen met wapens uit de wereld te kunnen helpen. Politiek en correct zijn twee woorden die de filmmakers niet schijnen te kennen en eigenlijk is dat maar beter ook, het had helemaal niet bij het genre gepast.
Romeo Must Die is hoogst vermakelijk als je de film ziet als pure pulp en daar horen slechte acteurs die flauwe grappen droppen gewoon bij. Tarantino zal er van gesmuld hebben!

American Psycho





American Psycho, het angstaanjagende boek van Bret Easton Ellis, deed veel stof opwaaien bij zijn verschijning halverwege de jaren tachtig. Het boek zou geweld en serial killers verheerlijken, seksistisch zijn, nihilistisch en wat al niet meer.
De schrijver werd echter volkomen verkeerd begrepen want zijn boek bevat naast de gruwelijk precies beschreven moordscènes ook veel humor en is ook nog eens een heuse aanklacht tegen het extreme consumptiegedrag van de Wallstreet yuppen in de jaren tachtig.

ZWARTE HUMOR

Filmmaakster Mary Harron begreep American Psycho wel, misschien zelfs te goed. De film American Psycho is namelijk zo ironisch dat zelfs de gruweldaden die in het boek echt eng zijn (zo eng dat ik het boek niet uit durfde te lezen!), op het witte doek alleen nog maar grappig zijn. Als de gestoorde Patrick Bateman, geweldig gespeeld door de Engelse Christian Bale, een collega te lijf gaat met een kettingzaag onderwijl uitleg gevend over een briljante CD van Huey Lewis & The News, kun je niet anders doen dan heel hard lachen. De macabere, donkere kant van het boek is omgezet in pure zwarte humor.
Over de film is daarom ook veel minder ophef gemaakt dan over het boek. Toch is American Psycho ook als film geslaagd, in iedere scène zit zo veel oog voor detail en het ziet er allemaal zo gelikt en strak uit, van de kleding en het haar tot het interieur en de visitekaartjes toe, dat het sowieso een lekkere film is om naar te kijken.
De acteurs zijn allemaal op hun best en wat is er eigenlijk mis met anderhalf uur lang lachen?! Met een smile op je gezicht uit een film met als titel American Psycho komen, wie had ooit gedacht?

Slecht nieuws jongens: de PU is uitverkocht.

Warm hè?

Galerians

Galerians, een aktie adventure dat maar liefst drie schijfjes beslaat, zou volgens het hoesje de 'survival horror mold' doorbreken. Nou, daar moest ik natuurlijk meer van weten . . .

Pas op of ik gebruik mijn enorme psychische krachten.

UITGEMOLKEN

Het veelbelovend uitziende Galerians opent met de meest uitgemolken openingsscène uit de game-industrie als onze held Rion ontwaakt in een vreemd bed ergens in een soort ziekenhuiskamer en zich niks meer kan herinneren. Een avontuur vol horror, bovennatuurlijke krachten en drug-abuse kan beginnen; een avontuur dat ergens het midden houdt tussen Resident Evil, Scanners en een bad trip.

MINDERJARIGE JUNK

Het verhaal speelt zich af in 2000 en draait om [illegible] 14-jarige held Rion leert naarmate het avontuur vordert steeds meer over de krachten waarover hij beschikt en leert ze te gebruiken om verder te komen in het spel. Wapens zijn in deze titel namelijk ver te zoeken, wat deze game meteen een stuk minder aantrekkelijk maakt voor de schietgrage avonturier.

In plaats van geweren en granaten draait alles in deze titel om dope. Rion, die in zijn zoektocht geleid wordt door de telepathisch doorgestuurde stem van de eveneens 14 jarige Lilia, blijkt namelijk een soort futuristische junkie te zijn, die zijn psychische krachten onder controle houdt door het slikken van extreme hoeveelheden drugs.

Zo heb je een flinke medicijnenkast vol harddrugs tot je beschikking en slik en spuit je je als het ware een weg door de game heen. Je hebt bijvoorbeeld de [illegible] pil, die Rion [illegible] staat [illegible] psychische [illegible] Red's waarmee hij tegenstanders zomaar uit elkaar kan laten spatten alsof ze per ongeluk een middelgrote landmijn hebben ingeslikt. Met de blauwe D-Felon kan onze Rion tegenstanders meters de lucht in tillen.

Allemaal hartstikke leuk natuurlijk, maar je weet: drugs zijn slecht voor je. En drugs zijn helaas ook slecht voor Rion, wiens adrenaline-level na elk gebruik verder de pan uit rijst. Gelukkig is er nog de Delmetor capsule, waarmee Rion weer een beetje tot rust komt.

Stop effe met stoeien, kom eens hier kijken.

DOROTHY

Naarmate het verhaal vordert komt onze kleine junk steeds meer te weten over zijn woonplaats Michelangelo City en het grote gevaar dat deze stad boven het hoofd hangt.

De 'moedercomputer', die het wel en wee van de stad regelt, wordt namelijk bedreigd door het agressieve computersysteem Dorothy dat ooit is uitgevonden door de vaders van Rion en Lilia. Het kwaadaardige programma probeert op eigen houtje de macht over de [illegible] mensheid te verkrijgen en doet dit door middel van het 'Family Plan', waarmee zij de zogenaamde Galerians kweekt en verder verklap ik lekker niks.

Strakke FMV's

Weird steertje.

TEGENVALLER

De graphics van Galerians hadden zeker beter gekund. De 3D karakters tegen de platte 2D achtergrond zien er gewoon een beetje te knullig uit voor een aktie-adventure titel vandaag de dag. De gameplay is wel oké, al word je op een gegeven moment wel een beetje gek van het heen en weer rennen dat net niet snel genoeg gaat en maken de cameraposities het soms bijna onmogelijk om precies te zien wat Rion nou weer aan het uitspoken is. Dit doet de game geen goed en dat is jammer want het absurde verhaal maakt Galerians verder tot een hele speciale titel.

Power RAPPORT

- + Spannend verhaal
- + Drug-abuse
- – Cameraposities
- – Tegenvallende graphics

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2200
Fabrikant: Crave Entertainment
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530130

Galerians draait volledig om drugs en psychische krachten. Een leuk, nieuw idee dat had kunnen wedijveren met games als Resident Evil en Silent Hill. Door tegenvallende graphics en gameplay lukt het Crave [illegible] echter niet. Misschien in Galerians 2? [illegible]

81

DARK REIGN 2

Het is dringen geblazen in het 3D strategygenre met indrukwekkende games als Ground Control, Dogs Of Wars en Earth 2150. En nu komt Dark Reign II ook nog even zijn domein claimen.

3D STRATEGY

Strategygames van tegenwoordig zijn grofweg in twee categorieën te verdelen. De eerste groep legt de nadruk op het enkel en alleen spelen met units en daarmee taktisch/action handelen. Natuurlijk in 3D waarbij de camera van groot belang is en je als speler direkt in de actie zit. Ingezet door Myth en nu handbaarder uitgebouwd in games als Dogs Of War en Ground Control.
Aan de andere kant zien we games die eveneens in 3D zijn uitgevoerd, veel aktie en units bieden maar toch het resourcement- en bouwprincipe van de vroegere real-time strategygames niet willen loslaten. Games als Force Commander, Earth 2150 en Dark Reign II kunnen we tot deze laatste categorie rekenen.
Toen het originele Dark Reign verscheen was het op het eerste gezicht de zoveelste C&C kloon, maar een nadere analyse liet zien dat met name de hoeveelheid units van Dark Reign - en hun onderlinge verschillen - een diepere gameplay met zich meebracht. Hoe staat het met die verhoudingen in de 3D opvolger Dark Reign II?

JDA VERSUS SPRAWLERS

Verwacht kwa achtergrondverhaal niet al te veel schokkends. Zoals meestal speelt de game zich af in de verre toekomst waarbij de wereld een apocalyptische plek is vol elektrische stormen, verlaten steden, Mad Max-achtige scenery's en ga zo maar door. De strijdende partijen zijn ten eerste de JDA (Jovian Detention Authority), die met hun zilveren en slanke uiterlijk de gegoede overlevenden representeren. Een groep die nog steeds gecontroleerd wordt door een machtige en rijke overheid. De JDA hebben zich staande gehouden in enorme domes die hen afsloot van de ruwe, gevaarlijke buitenwereld. Daartegenover vinden we de Sprawlers, dit zijn de meer brute overlevenden, die zijn aangetast door het gif en de straling van de nieuwe wereld en daarom mechanische lichaamsdelen gebruiken om te overleven. Je kiest een van de twee partijen en bevecht elkaar in twintig uitgebreide en complexe missies.

CAMERA

Zoals de laatste tijd wel vaker in 3D strategygames is gebleken, staat of valt zo'n game met de camerabesturing. In Dark Reign II is deze flexibel en vrij en ik moet je zeggen, het is subliem.
Net als in Dogs Of War is de camera intuïtief met de muis te besturen zonder dat je gaat zwiepen of het beeld kwijtraakt en kun je alle kanten op. Recht van boven, schuin van een afstand, draaiend of vanuit het gezichtspunt van een van de units (waardoor je dus midden in de aktie zit!). Dat laatste levert een echte adrenaline rush op maar als het je teveel wordt kun je gewoon weer overschakelen naar een meer overzichtelijke view. Ook de interface zelf is een verademing. Geen gescroll door ellenlange lijsten met units of gebouwen; de losse commando's (attack, guard, follow…) zijn via kleine, maar herkenbare ikonen in de hoeken van het scherm geplaatst om direkt aan te kunnen klikken.

FUNKY, VETTE GRAPHICS

Vergeet de engine van het oorspronkelijke Dark Reign; deel II is fris, vet en fonkelend 3D met knallende granaatinslagen, felgekleurde la-

Lekker safe op het water long distance raketten afknallen.

Maak deze mannen niet kwaad. Ze kunnen niet tegen een geintje!

REIGN 2





sers, water-spiegelingen, neonreclameborden, exotische oorden, glimmende units, gedetailleerde gebouwen, fraaie en volvette explosies, dampende moerassen, bruinklotsende riolen waarbij je de stront bijna ruikt, uitgekiend en uitdagend leveldesign en een verbeelding van units en settings die zelden eerder vertoond is in een strategy-game.

DIVERSITEIT & GAMEPLAY

Met het verschil in units zit het in DR II weer goed. Zowel binnen een ras als tussen de twee rassen onderling. Iedere unit heeft zijn eigen 'stem', soms menselijk, soms mechanisch. Ook voelen sommige units zich 's nachts beter op hun gemak dan overdag (of andersom), hetgeen interessant is als je weet dat de missies een natuurlijk tijdsverloop hebben.
Ook het gegeven van 'true line of sight' maakt dat sommige units taktisch opgesteld kunnen worden. Achter een gebouw, boom of in een kuil op een berg bijvoorbeeld. Sowieso zorgt het open 3D landschap ervoor dat er diverse manieren van aanvallen, guarden en scouten zijn. Ook de verschillende planeten met elk hun eigen kleuren, gelaagdheid en weerseffekten, hebben als gevolg dat de taktieken keer op keer bijgesteld moeten worden.
Dit alles zorgt voor een heerlijke gameplay die nog eens versterkt wordt door voortdurende wendingen en verrassingen tijdens de missies. Het begin van een missie zal nooit verhullen wat er later of aan het einde eventueel op je te wachten staat.
Door ingame engine powered filmpjes, krijg je bijvoorbeeld beelden te zien van een oprukkend bataljon bad guys, waardoor je opeens als een gek tanks of shoot-bots moet gaan rekruteren, wil je je net zorgvuldig opgebouwde basis niet in puin zien gaan. Dit soort real-life happenings maken dat je tijdens iedere missie op het spreekwoordelijke puntje van je stoel zit.



Oké, en nu allemaal zo stil blijven staan dan heeft de fotograaf een prima plaatje.

Inslagje hier, explosietje daar, bonnetje zus, granaatje zo.. lekker hoor!

Wie protesteert gaat aan de draaimolen.

Ja, sorry.. ze hadden geen langere.

Ze rennen er als laffe hazen vandoor.

Lasertje links, knalletje rechts, gevechtje boven, ruzietje onder. lekker...

Power RAPPORT

+ Optimale actie
– Je komt soms ogen en handen te kort

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99.95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: PII 233, 32 Mb, 3D kaart
Fabrikant: Pandemic Studios/Activision
Distributeur: CentreSoft
Tel: 035-5394000

Dark Reign ...ft alles wat de strateg... anno 2000 wenst: bouw- en resource-ment elem..., veel en unieke unit..., een shitload aan gamep... en moddervette graphics
JAN

9⁴

De veelbesproken fightinggame Dead Or Alive 2 is nu eindelijk te verkrijgen bij jullie local dealer. Zal dit spel de strijd aankunnen met het nu al legendarische Soul Calibur?

BOOBS EN SLIPJES

Jullie zullen je misschien nog wel kunnen herinneren hoe lyrisch ik een half jaartje geleden was over Soul Calibur op de Dreamcast, en ook nu raakte ik na het zien en spelen van DOA 2 in hogere sferen.
Deze beat'em up heeft zo goed als alles in huis: overheerlijke gameplay, graphics om je vingers bij af te likken (lang leve de big boobs en pikante slipjes!), opzwepende geluiden, verschillende modes en weet ik veel wat nog meer. Ja, ja ome Skate is echt razend enthousiast.

PRUTS VERHAALTJE

DOA 2 is op vele manieren te spelen; Story mode, Time Attack, Survival, Tag Battle, Team Battle, Sparring en een Versus-mode. Daar kun je naar mijn mening wel een aantal maandjes mee vooruit. Ik hoopte overigens bij de Story mode iets soortgelijks te mogen aanschouwen als bij Soul Calibur het geval was; met een mooi [illegible] en allerlei extra's d[illegible] in je bezit kon krijge[illegible] na het winnen van v[illegible] gevechten, [illegible] laas is dit een va[illegible] lichte tegenvallers in deze game. Aan het flinterdunne [illegible]haaltje viel [illegible] geen enkel [illegible] te knopen en extra-t[illegible] zijn er ook al [illegible] te halen.
Maar ach, [illegible] schuilt de kracht van DOA 2 ook helemaal niet; de adrenaline-boost zul je namelijk uit de gevechten zelf halen. Button-bashers hebben in deze game niks te zoeken, want wie niet weet wat ie precies doet, zal hier niet ver komen. Altijd lekker voor de professionelere vechtersbaasjes onder ons.

SAMENSPEL

Er zijn twaalf characters beschikbaar en iedere fighter heeft zo zijn of haar eigen achtergrond. Zo is de een gespecialiseerd in Jeet Kun-Do (je weet wel, de stijl die Bruce Lee ontwik[illegible] heeft) en [illegible] [illegible] weer bekwaam [illegible]orstelen of [illegible]. Geen [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] allemaal [illegible] werk [illegible]aat. Dat [illegible] ter [illegible] hoo[illegible]
All[illegible] sc[illegible] (m[illegible] e[illegible] a[illegible] life gevec[illegible] [illegible] mode [illegible] vechters de [illegible] [illegible] krijgen, [illegible] in een van de vele andere modes te gaan knokken.

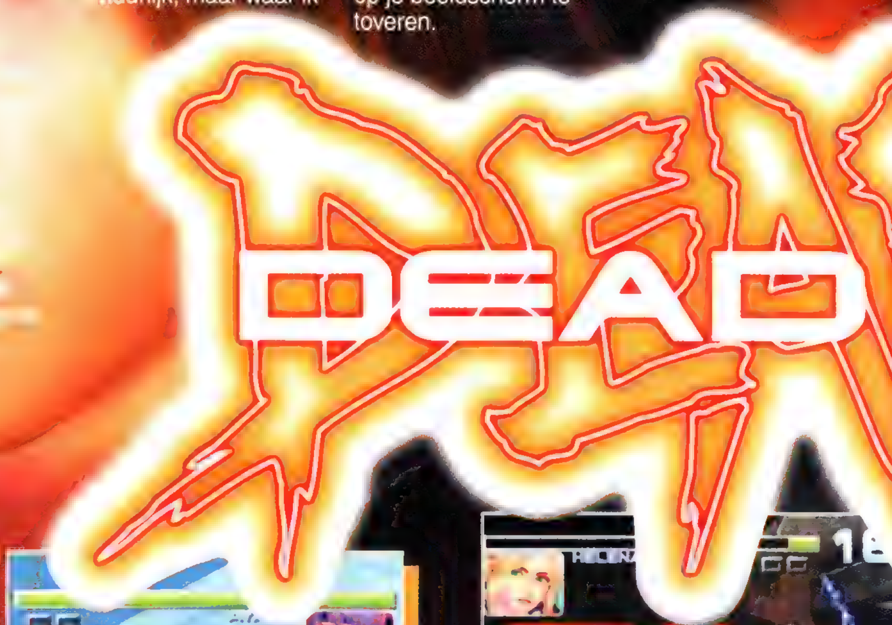
SUBLIEM

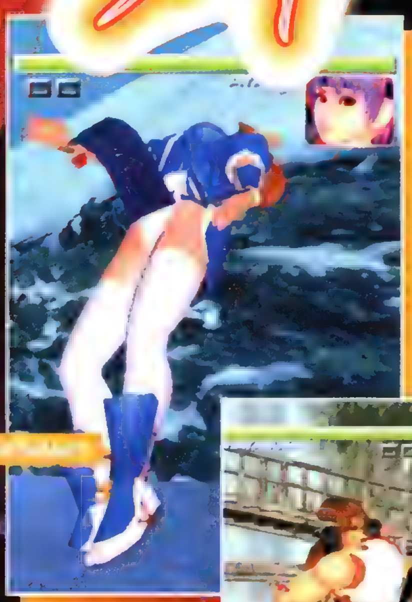
In de Story mode zul je uiteindelijk tegen een eindbaas uitkomen, wat de eerste paar keer nog wel leuk is, maar wanneer je dan merkt dat er geen extra fighters bij vrijkomen, is de lol er vrij snel vanaf.
Nee, geef mij dan maar de Survival-, Team- en Tag Battle modes. Vooral die laatste is subliem te noemen. Hierin dien je twee characters te selekteren en het vervolgens op te nemen tegen twee andere fighters. Niks nieuws natuurlijk, maar waar ik helemaal van uit mijn dak ging, waren de samenspel-akties (speciale combo's dus) die ik met mijn twee fighters uitvoerde wanneer de tag gemaakt werd. Geeft jouw ene fighter voordat ie verdwijnt de tegenstander nog even een flinke zwieperd, vangt de andere fighter hem na binnenkomst netjes op om 'm vervolgens op een flinke opdonder te trakteren! Shit, moeilijk uit te leggen, maar ik hoop dat jullie een beetje begrijpen wat ik bedoel.

VRIJE VAL

Die combo's en al die vele andere prachtige moves zijn vrij gemakkelijk onder de knie te krijgen. Je hoeft absoluut geen zes knoppen tegelijk in te drukken om een aardige aktie op je beeldscherm te toveren.
Er is dit keer vooral nadruk gelegd op countermoves en grabmoves, waarbij timing een essentieel onderdeel van de game is. Dit maakt het vechten een stuk intenser, want je moet je koppie er constant bijhouden. Verslap je even, dan lig je voor je het weet met je kop in shocktoestand tussen een aantal hoogspanningsdraden, of maak je een ongewenste vrije val naar een dertig meter lager gelegen platform.
Ja ja, da's nog zoiets moois; sommige levels kennen namelijk meer dan één verdieping. Wanneer je dan een keiharde beuk of trap uitdeelt, zul je je tegenstander op een cinematografisch schitterend ogende manier naar beneden zien val-











len. En reken maar dat dit aardig wat energie vreet bij hem of haar. Denk echter niet dat het dan al gedaan is, want als je tegenstander nog kracht over heeft, dien je er natuurlijk nog eventjes achteraan te springen voor de finishing touch.

KWIJLEN

De prachtige omgevingen zijn niet echt interaktief, wel kun je zoals gezegd gebruik maken van bijvoorbeeld explosieve vaten, hoogspanningsdraden en multiplatformen, maar de nadruk ligt toch wel op het vechten zelf.
De lichamen van de characters zijn weliswaar niet zo supergedetailleerd als bij Soul Calibur maar toch absoluut een lust voor het oog. De bewegingen zijn ultravloeiend en laten je soms gewoon kwijlen van genot.
Ook de kreten die de personages slaken, evenals de achtergrondmuziek, leveren een substantiële bijdrage aan de spanning die in menig battle hoog op zal lopen.
De 3D-gameplay (jawel, ook hier kun je gewoon om je tegenstander heenlopen, al zul je na verloop van tijd merken dat dit niet echt noodzakelijk is) is goed verzorgd, met een zeer hoge en constante framerate.
Kortom, de Dreamcast heeft er weer een killergame bij.
Wat dat betreft blijf ik het jammer vinden dat Sega de zaken in de Benelux zo verwaarloost, want een game als DOA 2 verdient toch echt een zo groot mogelijk publiek.

RAPPORT

- + Heerlijke gameplay
- + Heerlijke characters
- + Schitterende omgevingen
- + Vette modes

DREAMCAST
Prijs: ca. ƒ 129,95 Bfr.ca. 2400
Fabrikant: Tecmo
Distributeur: Infogrames
Tel:040-2393555

Tecmo heeft een sublieme beat'em up afgeleverd, waarin de nadruk niet op de extraatjes is gelegd, maar puur op het vechten zelf. Dead Or Alive 2 is een fightinggame geworden zoals een fightinggame hoort te zijn.
SEALE

9,6



OR ALIVE 2









Ook dat nog!...
wat maak jij nou voor gebaar?



Da's pas teamwork!



Hype: The Time Quest

Bij mijn ouders thuis ligt nog steeds mijn verzameling Playmobile opgeslagen. Naast de Commodore 64 en soldaatjes waren deze plastic poppetjes m'n lust en m'n leven. Er hebben zich op de vloer van mijn kinderkamer heel wat gruwelijke battles tussen cowboys en indianen afgespeeld.
Het spel Hype: The Time Quest is een stuk minder bloederig en komt in eerste instantie misschien wat kinderachtig over. Desondanks denk ik dat menig RPG-liefhebber veel plezier aan dit spelletje kan beleven.
Allereerst ziet Hype er erg fraai uit. Het wordt me steeds duidelijker wat voor een vooruitgang de GBC eigenlijk is. De wereld waar onze Playboy in rondstruint zit vol kleurige huisjes, rotspartijen, weirde monsters en vijandige Playmobile-ridders.
Daarnaast is de gameplay erg leuk. Feitelijk hebben we hier te maken met een combinatie tussen RPG en ouderwetse platformaktie.
Hype is door een nare zwarte ridder in steen veranderd en teruggezapt naar het verleden. En zonder de aanwezigheid van de held is de brave koning van Playmobile-land ten dode opgeschreven. Hype rust natuurlijk niet voordat hij de vrede weer heeft hersteld en begint monter aan de lange terugreis naar het heden.
Het reizen verloopt via platformaktie. Voltooi een aantal levels en je wordt beloond met geld en extra levens. Dat geld kun je in het dorp omzetten in extra pijlen en meer extra levens. Een tovenaar voorziet je bovendien van tijd tot tijd van nieuwe spreuken.
Ondanks het feit dat Playmobile vooral de kleinsten onder ons aan zal spreken, is de gameplay bepaald niet kinderachtig. Je wandelt echt niet fluitend door de levels heen. Voordat je het weet ben je door je levens heen en kun je helemaal opnieuw beginnen.

Power RAPPORT

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1500
Fabrikant: Playmobile Interactive • Distributeur: Guillemot
Tel: 035-5288807

8⁵

Hype: The Time Quest is een onverwacht leuke RPG, waarvoor niemand zich te groot hoeft te voelen. Het is eigenlijk een beetje Diablo in het klein. • J.J.

Walt Disney World Quest

Magical Racing Tour



Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour staat voor karten met Disney figuren in Disney World. Dat betekent crossen door alle attrakties die Disney World rijk is. Zo vlieg je in een spaceshuttle door Space Mountain vaar je in een piratenschip door Pirates of the Carribean en scheur je in een racewagen over Tomorrowland Speedway.
En dat allemaal begeleid door de onvermijdelijke muziekjes. Bijzonder irritant wordt dat wel na verloop van tijd, vooral als je voor de zoveelste keer "Zippadidooda Zippadidee" voorbij hoort komen.
De game is echter verre van irritant, ten eerste ziet het er zeer goed uit en ook de besturing zit behoorlijk in elkaar. Je kan overigens wel zien dat er goed is gekeken naar Crash Team Racing, met name de besturing is vrijwel identiek.
Natuurlijk zit ieder parcours vol met verschillende powerups, zoals doelzoekende eikeltjes (?) of eentje die je tegenstanders in kikkers verandert. Ook aanwezig zijn vele shortcuts en powerboosts, oftewel alles wat een kartgame nodig heeft.
Tot mijn verbazing ontbraken echter de gezichtsbepalende Disney characters. Zo zijn Mickey en Donald nergens te bekennen maar vervult het duo Knabbel en Babbel de hoofdrol en verder kom je ook nog Japie Krekel tegen. Niet echt de grote jongens dus.
De game heeft als voornaamste optie de Adventure mode, hier moet je verschillende stukjes van een vuurwerkmachine terugvinden die Knabbel en Babbel hebben laten ontploffen. Een pijnlijk onderwerp met Enschede nog zo vers in het geheugen.
Verder heeft de game niet al te veel secrets, één verborgen baan en drie geheime karakters. Niet echt om wakker van te liggen dus.

Power RAPPORT

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 99.95 Bfr. ca. 1800
Fabrikant: Eidos • Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

7²

Het is net geen CTR en al helemaal geen Diddy Kong Racing. Disney's MGT is een aardig, vrij eenvoudig spelletje dat vooral bedoeld lijkt voor de minder ervaren gamer. • JEROEN



Roland Garros 2000

Een van de meest prestigieuze tennistoernooien ter wereld vindt ieder jaar in Parijs plaats. Roland Garros oftewel de French Open behoort samen met bijvoorbeeld Wimbledon tot de toernooien waar elke topspeler van droomt om die voor het einde van zijn of haar loopbaan eens te hebben gewonnen.
Dit wetende zou je dus denken dat een spel dat een dergelijk grote titel draagt van hoge kwaliteit moet zijn. Toch? Mis! Geen bekende spelers, slechts twee soorten rackets en een toernooilijst die uit maar acht spelers bestaat? Oké, geen licentie hoeft natuurlijk niet alles te zeggen -kijk bijvoorbeeld maar naar ISS Pro- maar het is maar vast dat je het weet.
Belangrijker bij sportgames is natuurlijk de gameplay. De bediening van RG 2000 kan met toetsenbord of gamepad. Wat je gebruikt maakt niet zoveel uit, want het speelt allebei voor geen kilometer. Vlak voor je de bal wilt slaan moet je namelijk een geel rondje bewegen naar de plek waar je de bal aan de overkant heen wilt meppen.
Gevolg; je kijkt nauwelijks meer naar de werkelijke bal en speler, waardoor je regelmatig uit positie staat. Daarbij zijn er slechts twee knoppen te gebruiken, één voor slice en één voor topspin. Geen vaste knoppen voor een dropshot of een lob dus.
En dan nog die ongelooflijk sportieve tegenstanders! Ja, zelfs al zou jouw bal drie meter uit zijn gegaan, dan slaat hij hem nog in een keer vanaf achter de baseline terug. En een mislukte lob op de servicelijn mag hij best afsmashen, in plaats van helemaal terug te lopen om 'm vervolgens op het laagste punt te nemen. Nee, realisme is hier ver te zoeken.

Power RAPPORT

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1500
Fabrikant: Cryo Interactive • Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530130

5²

De 65+ huisvrouwencompetitie op woensdagmiddag heeft meer met proftennis gemeen dan dit spel. Jammer, want het ziet er best leuk uit. • NIELS

Hogs of War

Het is een wonder dat nog niemand er eerder op is gekomen: een turn-based combat strategy oorlogsspel, waarin legers vetgemeste varkens elkaar bestoken met grof geschut en naar de eeuwige achterhamvelden proberen te helpen. Aanvalluh!!!

Smeulende hamlappen

Altijd al eens een bazooka willen pakken en een varken aan flarden willen schieten, zodat de smeulende hamlappen je om de oren vlogen? Of met een vlijmscherp mes in je klauwen een of andere zielige zeug de varkenshaasjes van haar spareribs afchoppen? En dat allemaal gekleed in hippe army-outfit uit de 1e en 2e Wereldoorlog? Dan is hier je kans, want in Hogs of War doe je niets anders! Deze gloednieuwe turn-based combat strategygame van Infogrames laat je niet alleen in je broek schijten van het lachen, maar ziet er ook nog eens heel erg lekker uit. Als je varkensvlees lust tenminste.

Cows of War?

Hogs of War lijkt kwa opzet veel op Worms. Om-stebeurt kies je een character en een wapen en probeer je de tegenpartij van het scherm te vegen. Je hebt daar, net als in Worms, een wapenarsenaal voor tot je beschikking staan waar je U tegen zegt. Zo zijn er messen en pistolen maar natuurlijk ook het wat zwaardere werk zoals mortieren, kanonnen en bazooka's.
Het eerste grote verschil met Worms is natuurlijk dat de hoofdrol in Hogs of War wordt gespeeld door een zestal legers bestaande uit bloeddorstige zwijnen en zich afspeelt in een beetje vage oorlogsmix van zowel 1e als 2e Wereldoorlog.
De deelnemende partijen zijn Engeland, Duitsland, Italië, Japan, Rusland en de Verenigde Staten. Helaas mocht ons land geen varkens leveren aan deze nobele strijd, maar misschien wordt er bij Infogrames al stiekem gewerkt aan een koeienvariant, waar wij dan waarschijnlijk een belangrijke rol in zouden kunnen vervullen, maar dat terzijde.

3D-biggenfestijn

Het tweede grote verschil met Worms zit 'm in de graphics. Waar Take Two's pierenspel zich nog afspeelde in een plat 2D slagveld, bevechten de porcs elkaar in een mooi uitgerenderde 3D omgeving met veel oog voor detail.
En al zijn de graphics strak en slick, de makers hebben zich duidelijk meer laten inspireren door Monty Python dan door de realiteit. Des te beter, want de game wint daardoor absoluut aan meligheid. Ook de naamgeving van de verschillende varkens is erg grappig en getuigt van een gezonde dosis slechte smaak. Zo hebben ze een Russisch varkentje de naam Jetski gegeven, terwijl zijn Duitse collega naar de naam Herr Gel luistert. Ja, da's lachen hè?
Die 3D omgevingen zijn trouwens niet alleen een lust voor het oog, maar ook een hindernis voor de spelers. Je moet constant rekening houden met putten, heuvels en andere obstakels.

Levelgenerator

De Single Player mode begint eenvoudig maar neemt in moeilijkheid toe naarmate je vordert in de veertig campaigns die je met je legertje gillende speenvarkens moet doorstaan en waarin je de meest uiteenlopende missies voor je kiezen krijgt.
Wat Hogs of War af en toe tot een bloedstollende aangelegenheid maakt, is het feit dat je soms zo weinig tijd krijgt om je move te maken, dat je per ongeluk de helft van je eigen biggenbataljon in smeerworst omtovert. Tijdens de spectaculaire multi-biggen-battles sterft soms meer dan de helft van de aan het front aanwezige varkentjes omdat ze door friendly fire geroosterd worden. En erg snel zullen deze multiplayer games niet gaan vervelen, aangezien je met de levelgenerator steeds weer nieuwe slagvelden kan creëren, waarop je elkaars biggen naar de Hog-Hell kan helpen!

Rapport

- \+ Bloedstollende biggenaktie
- \+ Mooie 3D levels
- \+ Leue humor
- – Idee beetje 'geleend' van Worms

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Fabrikant: Infogrames
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

Vermakelijk is deze 3D biggenversie van Worms zeker. Vooral de Multiplayer mode zorgt voor urenlang bloedstollend slagersplezier, waarbij de smeulende hamlappen je letterlijk en figuurlijk om de oren vliegen.
DRE

8 3

Die stomme zeug snapt er niks van.

Varken is het haasje.

We zullen dit varkentje wel even wassen.

Pig in space!

Gerookte ham.

LEGEND of Legaia



Vet vechten

De dames en heren bij Sony hebben wel verstand van timing. Als je games uitbrengt is een goede releasedatum soms net zo belangrijk als de kwaliteit van het spel. En aangezien de RPG-wereld zo'n beetje draait rond de releases van nieuwe Final Fantasy-titels is het zaak om hier slim op in te spelen.
En dat heeft Sony de hard way geleerd. Zo bracht het bedrijf zo'n kleine twee jaar geleden de RPG Wild Arms uit, net terwijl zo'n beetje de hele wereld zat te wachten op deeltje VII uit de Final Fantasy reeks. Zo kwam het dat de best aardige titel Wild Arms een beetje in het water viel. Vandaar dat ze een opvolger van deze titel maar achterwege hebben gelaten en het produktieteam aan de slag hebben gezet om een hele nieuwe titel in elkaar te flansen, die een ruime tijd voor de release van Final Fantasy VIII werd uitgebracht (in Japan natuurlijk).
In deze titel, Legend of Legaia, kan niet echt gesproken worden van een geniale storyline (drie avonturiers moeten hun land verlossen van een soort vage mist die iedereen verandert in ellendige monsters, door de Genesis-bomen, die verspreid staan over het land weer tot leven te brengen, zodat hun magische aura de mist weer kan doen verdwijnen), maar toch is Legend of Legaia een hele aardige RPG geworden, vooral door de spectaculaire vechtsequences. Die zien er niet alleen heel vet uit, maar featuren ook een hele zooi special moves en gloednieuwe spells, waarmee je je vijand om de oren kan casten.
En hoewel Legend of Legaia af en toe wel heel erg de nadruk legde op de vele battles, deed hij het wel aardig, tenminste, totdat Final Fantasy VIII uitkwam natuurlijk!

Power RAPPORT

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 74,95 Bfr.ca. 1400
Fabrikant: Sony • Distributeur: Columbia Tristar
Tel:035-6250720

7^9

Legend of Legaia is een hele aardige RPG in de stijl van Xenogears die een heleboel gamers in Japan aardig bezig heeft gehouden, tot Final Fantasy VIII uitkwam. • DRE


Jammer van de besturing

V-Rally 2 Expert Edition

Het is al weer een jaar geleden dat wij V-Rally 2 voor de PlayStation bespraken. Ed had het toen over 'samengeknepen billen' en 'heerlijke gameplay'. Nu is het dan de beurt aan de Dreamcast versie.
Eerst even kort een aantal features op een rij. V-Rally bevat vier speelmodi, te weten Arcade, Time Trail, Trophy en Championship, die je over tachtig nieuwe tracks en door twaalf verschillende landen laten racen. Dit doe je in een van de zestien officiële 1999 World Rally Championship wagens of in een van de tien bonus wagens. Deze wagens hebben zichtbare en onzichtbare schade en moeten in bepaalde speelmodi ook zeker tussen de races door opgelapt worden. Verder kunnen eigenschappen als banden, versnellingsbak, remmen en chassis naar keuze worden ingesteld.
Met de bijgevoegde track-editor kun je zelf nog tracks naar keuze maken. Leuk om die saaie route van je rij-instrukteur in een handomdraai om te toveren tot een regelrecht rally-parcours.
V-Rally 2 ziet er –zoals verwacht- een stuk beter uit dan op de PlayStation. Stof stuift op achter de banden, regen komt als je rijdt 'naar je toe' in plaats in rechte stroken omlaag te blijven vallen en zeker de nieuwe dashboard view mag er wezen.
Toch is er met het belangrijkste aspect iets niet helemaal in orde, en dat is de besturing. Op de een of andere manier is het erg moeilijk om lekker door de bochten te komen. De wagen glijdt net even iets te lang rechtdoor alvorens grip te krijgen, waardoor je regelmatig met je kont in de bosjes belandt. Ook lijkt de wagen erg licht, waardoor een klein hobbeltje al voor een pirouette kan zorgen. Vreemd, dit was op de PlayStation veel beter.

Power RAPPORT

DREAMCAST
Prijs: ƒ 129.95 Bfr.ca. 2400
Fabrikant: Infogrames • Distributeur: Infogrames
Tel:040-2393555

7^5

Een mooie en snelle racer, die helaas op een belangrijk punt wat gas terugneemt. • NIELS

ZOMBIE Revenge



B-game

De titel doet denken aan een lowbudget B-film waarin de set met touwtjes aan elkaar wordt gehouden. Zo'n film met slecht acterende acteurs en actrices die ooit ontdekt hopen te worden door een bekende regisseur.
Zombie Revenge past inderdaad helemaal in het straatje van dergelijke B-films en ik maak meteen van de gelegenheid gebruik om een nieuwe categorie in het leven te roepen: de B-games. Je kan inmiddels wel raden dat ik niet echt te spreken ben over ZR, aangezien ik hem tot de B-games reken en dat klopt, deze game heeft vrijwel niets dat mij kon boeien. Het ziet er allemaal mooi en gelikt uit alleen is daarmee ook alles gezegd. De game is zo eentonig als het testbeeld van Nederland 3. In het kort zit ZR alsvolgt in elkaar: je kiest een van de drie zombie killers om vervolgens de straat op te gaan met alleen je vuisten en een miezerig pistooltje. Op straat krioelt het van de zombies die niet dood te krijgen zijn, hoe vaak je ze ook een kogel door het lijf jaagt. Baan jezelf een weg door de hordes zombies om in de volgende levels hetzelfde te doen.
ZR is geen survival horror maar een soort sidescrolling shoot/beat'em up zonder diepgang. Je schiet en loopt, schiet en loopt. Onderweg kan je ook nog wat powerups oprapen zoals een shotgun en een machinegun maar als deze leeg zijn kun je ze wegkeilen want je hebt er niets meer aan.
Zombie Revenge is een typische arcade translatie waaraan niets is veranderd. Jammer want het had een leuke en goede game kunnen worden.

Power RAPPORT

DREAMCAST
Prijs: ƒ 139.95 Bfr.ca. 2600
Fabrikant: Sega • Distributeur: Atari Soft
Tel:0318-505464

5^1

Een typische arcadegame die niet is aangepast voor huiskamergebruik. Resultaat een oppervlakkige game die alle spanning mist. • JEROEN

IN COLD BLOOD





Al maandenlang hoorden we verhalen dat In Cold Blood de absolute shit zou gaan worden. Hi-tech spionnen, futuristische wapens en een ijzersterk plot zouden de basis tot het succes moeten zijn. Wat ging er dan mis?

DON'T BELIEVE THE HYPE

Sony's marketingafdeling is goed. Soms zelfs een beetje te goed want wereldwijd deden verhalen de ronde dat In Cold Blood wel eens het spel zou kunnen zijn dat de levenscyclus van de PlayStation aanzienlijk zou gaan verlengen. We kregen ook schitterende screenshots te zien en mooie filmpjes.
Geen wonder dat de teleurstelling groot was toen bleek dat de graphics helemaal niet zo bijzonder waren en de character-animatie meer dan stuntelig was. Misschien zijn het dingen die je een spel nog wel kunt vergeven als je er puur objektief naar kijkt maar onze verwachting was hoog en dan stelt zoiets teleur.
Soms is het beter om geen hype rond een game te creëren en het spel gewoon het spel te laten zijn.

HET BEGIN

Maar laten we bij het begin beginnen. John Cord is een Britse geheim agent die ontwaakt boven een bak water. Naarmate het beeld scherper wordt ziet hij zijn eigen gezicht en bloed langs zijn hoofd in het water vallen. Hij is vastgebonden en naast hem staat iemand die hem op brute toon vraagt wat zijn missie was. John kan zich niet herinneren wat er precies is gebeurd. Iemand moet hem hebben verraden anders was hij nooit gepakt maar wie? Zijn ondervrager stelt hem meer vragen en bij gebrek aan een zinnig antwoord wordt Cord geslagen.
Het beeld wordt weer wazig totdat zijn kwelgeest iets zegt dat hem bekend voorkomt. Beetje bij beetje begint hij zich dingen te herinneren en het zijn deze eerste herinneringen waarmee het spel begint.

FEATURES

Je speelt dus als het ware de herinneringen van John Cord en dit is zo mooi gedaan dat je kunt zien dat Revolution Software voor deze klus enkele professionele film scenarioschrijvers in dienst heeft genomen. Het verhaal wordt verteld door middel van schitterende filmpjes, zonder meer een van de beste features van dit spel.
Het is pas als de game echt begint dat de zwakke kanten aan de oppervlakte komen. John loopt als een zak friet door het beeld en als je het scherm uitloopt en een ander scherm binnengaat, ben je even twee seconden verdwaald. Soms zijn de vaste camerastandpunten mooi en sfeervol neergezet maar soms zijn ze zo ver van de aktie gesitueerd dat je John nauwelijks kunt zien tussen de grove pixels waaruit hij en de achtergrondgraphics bestaan.
Ook de puzzels worden irritant omdat je op een specifieke manier voor een objekt moet gaan staan voordat John ziet dat het een belangrijk objekt is. Dat is totaal onnodig en het leidt tot ongekende frustratie. Helemaal omdat het in In Cold Blood super belangrijk is dat je alle objekten vindt en alle puzzels oplost anders kom je later in grote problemen.

ZINLOOS GEWELD

Ik vind niet dat In Cold Blood een heel erg slecht cijfer verdient want in grote lijnen is het toch een sterk en sfeervol adventure met een mooi verhaal. Het zijn alleen enkele essentiële dingen die bij dit spel niet helemaal zuiver zijn uitgewerkt en jammer genoeg zijn het dingen die leiden tot frustratie en zinloos geweld tegen de controller en de PlayStation zelf. Zonde.

Power RAPPORT

PLAYSTATION

7^{2}







Handtekeningen na de wedstrijd.

Nog liefhebbers?

Verkoopt u misschien [illegible]?

Ranzigheid kent geen tijd.

Romantisch: [illegible]

Diablo II

Gamers over de hele wereld hebben hier naar uitgekeken: de release van Diablo II. De game heeft flink wat vertraging opgelopen, maar de populariteit bleef desondanks enorm. Orc- en Necromancer specialist Jan vloog naar Dublin om deze duivelse game een paar dagen onder handen te nemen.

EVIL RETURNS

Iedereen weet dat Diablo niet vernietigd was in deel 1. Sterker, Diablo – Lord Of Terror is pissiger dan ooit. Als jongste broer van de drie Prime Evils (naast Mephisto en Baal) voert hij voortdurend een strijd tussen Chaos en Orde, tussen Licht en Donker, Goed en Kwaad.
Diablo II lijkt op het eerste gezicht erg op zijn voorganger. De basics zijn ook hetzelfde gebleven. Toch kun je nu niet uit drie maar uit vijf klassen warriors kiezen. Nieuw naast de Amazon, de Sorceress en de Barbarian zijn de Necromancer en de Paladin.
De Paladin is een sterke en nobele ridder die naast de strijdkunsten ook witte magie kent. Hiermee kan hij bijvoorbeeld vlammen uit zijn zwaard slaan, zichzelf of anderen healen en een reeks defensive spells ontwikkelen.
De Necromancer is niet echt geliefd bij de menselijke karakters die je tegenkomt, maar zolang hij voor de goede zaak vecht, wil men hem helpen. De Necromancer is gespecialiseerd in vervloekingen, vecht met messen en dolken en kan ook skeletten en andere monsters oproepen die voor hem vechten.

GROOT

De game speelt heel vertrouwd als je Diablo kent. Er zijn weer diverse shrines in de game waarmee je je health, stamina, skills en andere vaardigheden kunt upgraden. Je krijgt steeds nieuwe skills die je kan uitbouwen, je hakt heel wat monsters in de pan voor goud en experience en je moet verschillende queesten oplossen. Toch is Diablo II niet zomaar een 'meer van hetzelfde' deel 2…
Dat zie je met name als je Act I hebt uitgespeeld en Act II begint. De wereld van Act II doet erg Arabisch aan en speelt zich af in een enorme woestijnachtige setting. De tempels, oude begraven steden en monsters zijn weer totaal anders dan Act I, die nog het meest op het eerste deel van Diablo lijkt.
Act I is redelijk makkelijk, het speelt voor de hardcore liefhebbers als 'inkomen' al zullen de nieuwelingen er toch wel een aardige kluif aan hebben. Ook mij (een Diablo fan to the bone) kostte het toch een kleine tien uur om Act I te finishen. En dan begint het pas, want Diablo II is namelijk veel, veel groter dan deel 1. Deze game is echt huge!
Dat levert dan ook meteen het enige echte nadeel op van Diablo II: de game is zo groot dat je soms tientallen minuten lang loopt te dolen voordat je de lokatie vindt waar je moet zijn. Vervelen zul je je echter niet want er komen altijd monsters op je af maar de portal stones zouden wel wat beter mogen oplichten

Battlen met Mephisto: een van de zwaarste confrontaties.

zodat je sneller van het basiskamp (je uitvalsbasis waar je wapens en magie kunt kopen en verkopen) naar een andere plek kunt gaan. Gelukkig kun je ook zelf tijdelijk portals creëren met portal-spreuken.

SKILLS & GRAPHICS

De game is dus mega en zo ook de manieren van spelen. Iedere klasse heeft drie skills die hij of zij kan uitbouwen en die worden weer gevormd via de skilltree. Zo heb je per karakter een stuk of 30 á 40 skills die je kan verdienen. Knap is dat ieder karakter totaal andere skills heeft. Niets is gemakzuchtig gecopied. Iedere keer als je weer genoeg experience bij elkaar hebt gehakt, getoverd, gebatteld of gecursed zit je weer flink te twijfelen. Ga je voor meer strength, kies je de 'combi battle-axe' klap, neem je de 'vuurbollen' spreuk of wordt het tijd voor een defensive spell? Dit is een van de sterke pijlers van Diablo II. Over de graphics werd vooraf al druk gediscussieerd op de Diablo II forums op het internet. Al kan de game slechts een resolutie van 800 x 600 aan, 3D kaarten worden ondersteund. Ik vind de game er redelijk tot goed uitzien. Met name Act II en Act III kennen erg mooi artwork en gebouwen. En ook de monsters worden steeds weirder en enger en de effekten van de spreuken zien er zonder meer top uit.

EPISCH

De game speelt als een alles omvattende geschiedenis die niet voor een goede film onderdoet. Dat komt met name door de gruwelijk mooie tussenfilms die een spannend, avontuurlijk en verrassend overkoepelend verhaal vertellen (nee, ik ga niets verklappen). Deze films zullen je kaak naar beneden doen zakken… zo enorm fraai!

Ook de muziek draagt bij aan de sfeer van de game. Aangepast aan de Act waarin je speelt, raakt die steeds de juiste toon. Maar het allerbelangrijkste is gewoon dat de game blijft boeien: je wilt steeds meer loot (goud) verzamelen, steeds sterker worden, steeds meer monsters killen en je blijft maar doorgaan. En daar schuilt de werkelijke kracht van de game. Diablo II is enorm verslavend en het blijft gewoon ontzettend leuk om te spelen.
Op naar Diablo III!

Power RAPPORT

PC CD-ROM
Fabrikant: Blizzard/Havas

9,5

Wings of Fury



Eerste draagbare action flightsim

Wings of Fury is de eerste action flightsim op een handheld computer. Er zijn natuurlijk andere vlieggames op de GB(C), maar geen van die spellen mag zich een sim noemen en WoF is dat wel.
Je moet bijvoorbeeld echt leren (handleiding) hoe je jouw vliegtuig de lucht in krijgt, pas daarna kan je gaan blasten. En als je dacht dat de missie na het killen van de vijanden ophoudt, dan heb je het goed mis, want jouw vliegtuig moet netjes op het vliegdekschip gepland worden. Zelfs gewoon landen is niet genoeg; de haak op het dek moet tijdens de landing gegrepen worden, anders kan het vliegtuigje naar de schroothoop, en je hebt er maar drie!
Een pittige game dus maar zeker niet onspeelbaar en regelmatig zelfs erg leuk. Het is de bedoeling dat je met je vliegtuig eilanden schoonveegt, vijandelijke boten naar de bodem jaagt en lastige horzels kapot schiet.
Bij het begin van de vijftien missies moet je steeds bekijken wat je voor munitie meeneemt. Een aanval op een boot vraagt bijvoorbeeld om een torpedo terwijl een aanval op een bunker meer kans van slagen heeft met raketten en je mag dus maar één soort munitie meenemen. Het vliegtuig kan beduidend meer dan naar voren, achteren, omhoog en omlaag vliegen. Werkelijk elke mogelijke combinatie tussen het controlpad en de vier knoppen is gebruikt. Daardoor kun je loopings maken, om je as draaien, strak duiken en zelfs je schietstoel inschakelen. Spectaculaire shit dus.
Helaas wordt de aktie naarmate het spel vordert eentonig en gaat het lastige landen op den duur frustreren. De eerste GBC action flightsim is daarmee nog niet helemaal uitgekristalliseerd. Predikaatje veelbelovend dus.

Power RAPPORT

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 79.95 Bfr.ca. 1500
Fabrikant: RedOrb • Distributeur: Mattel Interactive
Tel:020-4953010

7,9

Vernieuwende games scoren bij mij altijd goed. De eerste action flightsim op de GBC is erg leuk uitgewerkt, maar kan helaas niet tot het eind boeien.
J.J.

Traditioneel adventure

De Nieuwe Avonturen van de Tijdmachine

'De Nieuwe Avonturen van de Tijdmachine' (wat is dat nu voor een kinderlijke titel?) is een vervolg op Cryo's sfeervolle adventure Time Machine waarin je door de tijd en van hot naar her reist en het ene moment een volwassen man speelt, dan weer kind bent en ook af en toe een oude vent.
Overigens heb ik er helemaal niets op tegen dat spellen in het Nederlands vertaald worden alleen bij Time Machine bekroop me na een tijdje een angstig Atlantis deja-vu, want wat zijn sommige stemmetje weer erg. Dacht je dat het 'hé knul!' uit het originele Atlantis belachelijk was, in Time Machine zitten een paar stemmen die tenenkrommend zijn. Het ene moment krijg je vreemde zinnen met Vlaamse tongval om je oren, het andere moment zegt een bewaker in plat Amsterdams, "Rot op, ga in de woestijn spelen!". Het is niet heel erg, maar één soort accent zou beter passen dan een allegaartje van provincies en streken.
Als adventure is Time Machine redelijk geslaagd. De graphics zijn van Cryo niveau: en dus goed. Ook goed is dat men is afgestapt van het Myst principe van fotorealistische beelden waar je doorheen kunt scrollen. Time Machine speel je meestal vanuit de derde persoon en je mannetje is vrij te besturen.
Jammer is wel dat sommige achtergronden nu wazig zijn terwijl de huizen en objekten bij je in de buurt super scherp en met veel detail zijn weergegeven. Ook de fixed camera doet weer mee en dat levert nogal eens wat verwarring kwa richting op. De puzzels zijn uitdagend, er is zelfs nog combat en magie aanwezig en het verhaal kent behoorlijk wat diepgang.

Power RAPPORT

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79.95 Bfr.ca. 1500
Systeemeisen: P 166, 32 Mb RAM • Fabrikant: Cryo Interactive
Distributeur: Homesoft • Tel:023-5530130

7,5

De Nieuwe Avonturen van de Tijdmachine is voer voor old skool avonturiers. Bovendien heb je deze game zeker niet snel uitgespeeld.
JAN

N-GEN Racing

Je hebt af en toe van die games die onverwachts hoog scoren; titels die gewoon goed in elkaar zitten en niet tot in den treuren worden gehyped. N-GEN Racing van Infogrames kunnen we wat mij betreft tot deze categorie rekenen.
N-GEN Racing is een racegame met in de hoofdrol opgefokte straaljager, en hoewel het een racegame is, het genre waar de PlayStation bezitter mee doodgegooid wordt, is het allemaal toch net even anders dan we gewend zijn.
N-GEN is een mix van Wipeout en Gran Turismo en dat wordt met name geïllustreerd door de opties Arcade en N-GEN.



Onverwacht toppertje

In Arcade pak je gewoon een Jet en werk je een aantal Championships af om toegang te krijgen tot de volgende klasse. Je begint in de Trainer-klasse om uiteindelijk door te stomen naar de X:fighter-klasse.
In de N-GEN mode daarentegen is het zaak dat je geld verdient om je Jet te upgraden, geheel in Gran Turismo stijl zullen we maar zeggen. Ook hier begin je in de Trainer-klasse om uiteindelijk de X:fighter-klasse te bereiken maar om voor een nieuwe klasse uit te komen moet je een soort test af leggen. Zo'n test houdt in dat je een bepaalde baan in een bepaalde tijd af moet leggen met een daarvoor geschikte Jet, wederom GT stijl dus.
De besturing van de Jets is dik in orde, waarbij je de keuze hebt uit twee opties: Arcade en Pro. Arcade is wat meer vergeeflijk, maar de Pro-besturing geeft je volledige controle over het vliegtuig. Controle die je wel nodig hebt want het kan er soms heftig aan toe gaan.

Power RAPPORT

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 99.95 Bfr.ca. 1800
Fabrikant: Infogrames • Distributeur: Infogrames
Tel:040-2393555

8,0

Een typisch geval van 'verrassend goed'. Een heerlijke game die in de voetsporen treedt van Wipeout.
JEROEN

RESIDENT EVIL
CODE:Veronica

De Dreamcast maakt zich de komende maanden op voor de release van een hele serie topgames. Sega laat met Code Veronica opnieuw zien waar de DC toe in staat is.

NEXT-GEN HORROR

Capcom heeft het begrip Survival Horror uitgevonden en sinds ze de wereld vier jaar geleden voor het eerst kennis lieten maken met Resident Evil is er geen enkel ander spel geweest dat ook maar in de buurt kwam van de meester.

Het mag duidelijk zijn dat Sega's console staat te schreeuwen om toptitels zoals deze, maar aan de andere kant was het ook Capcom dat niet kon wachten om de meest angstaanjagende gameserie voort te zetten op een platform dat technisch gezien in staat zou moeten zijn om next-generation horror in al zijn glorie aan de man te brengen.

VRAGEN DIE KNAGEN

Code Veronica is inderdaad next-gen horror die zijn weerga niet kent. De graphics zijn zo mooi dat het spel zich in je vastbijt en pas loslaat als het laatste monster bloedend tegen de vlakte gaat en je moe maar tevreden op weg bent naar huis. Net zoals dat ging in alle eerdere Resident Evil games, maar dan toch anders want deze keer staat het stervende gezicht van een geliefde kameraad in je geheugen gegrift en zijn er vragen die knagen. Was er een ander einde mogelijk waarin hij wel geleefd zou hebben? Wat heb ik fout gedaan?

Er is maar één manier om een antwoord op zulke vragen te vinden en dat is het spel nog een keer te spelen en als het moet daarna nog een keer. Dit is de kracht van Code Veronica, want misschien dat het spel de tweede keer minder angstaanjagend is, het is dan wel intensiever puzzelen geblazen want je ontdekt steeds meer... Code Veronica beslaat twee disks en dat zul je weten. Je mag namelijk rustig een dag of vier, vijf uittrekken om het spel uit te spelen. Dat is opzienbarend want RE Nemesis was binnen twee dagen uit te spelen. Waar voor je geld heet dat.

RESIDENT STORY

Het verhaal van Code Veronica is het beste tot nu toe. Claire Redfield (ja ja, de zus van Chris) raakt verstrikt in het web van de Umbrella Corp. en tijdens haar vlucht ontmoet ze de charmeur Steve, die op zijn beurt weer een oogje op Claire heeft. Je snapt dat een horde zombies, monsters en een duister komplot de ware liefde in de weg staan en het is dus aan Steve en Claire om daar voorgoed mee af te rekenen. Dat lijkt in eerste instantie zonder al te veel problemen te verlopen maar dan.....


Clare weet wel wat lekker is


Het ruikt hier naar verse zombie

En nu, opruimen die rotzooi


Clare weet wel wat mikken is.


Polonaise.. en we vreten er nog een..





RAPPORT

- + Next-gen horror
- + Next-gen graphics
- + Angstaanjagend
- + [illegible]

DREAMCAST
Prijs: ƒ 139,95 Bfr.ca.2600
Fabrikant: Capcom
Distributeur: Atoll Soft
Tel:0318-505464

Code Veronica is [illegible] zo [illegible] de graphics zo mooi zijn. Ook het verhaal is uitstekend en [illegible] Code Veronica een absolute must-buy voor Dreamcast bezitters. [illegible] Resident Evil [illegible] een Dreamcast in huis te halen.

9²

PS2

De PlayStation 2 viel een beetje tegen op de afgelopen Tokyo Gameshow. Nou ja, een beetje? Het scheelde zo erg dat Sony Europe besloot om dit jaar geen journalisten uit te nodigen in Japan omdat er gewoon te weinig was om te laten zien. Geen wonder dat alle ogen gericht waren op de E3 en ondanks dat het aanbod volgens sommigen een beetje tegenviel en voornamelijk bestond uit titels die we al een keer eerder hadden gezien, was er toch genoeg te beleven voor de PlayStation 2 fans. Natuurlijk zou ik moeten beginnen met het opzienbarende Metal Gear Solid 2 maar die wordt op pagina 24 al besproken.

FIFA 2001 Major League Soccer

(EA)

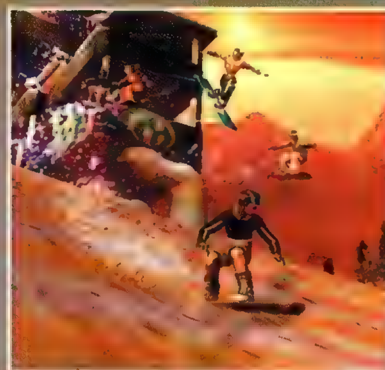


Electronic Arts heeft besloten om al het beschikbare development budget van dit jaar in de PlayStation 2 te pompen. Dit tot grote teleurstelling van Sega.
De eerste PS2 game die wij zagen van EA was FIFA 2001. Natuurlijk is de game weer helemaal volgens de bekende, succesvolle FIFA formule opgebouwd. Niks nieuws onder de zon dus behalve misschien dat deze game er werkelijk gru-we-lijk mooi uitziet. Onze monden vielen open van verbazing en we moesten knielen voor de console en het spel aanbidden, want hoewel Dre en ik geen echte FIFA fans zijn (ISS heerst!), moesten we toch de conclusie trekken dat we deze game gaan kopen als we een PS2 hebben. Tenzij Konami een beetje opschiet en een nog mooiere ISS Pro voor de PlayStation 2 maakt.



Big SSX

(EA)



Maar er was meer van Electronic Arts. Op dezelfde stand zagen we namelijk een speelbare versie van Big SSX, een snowboardgame die er eveneens schitterend uitzag.
De vaart in het spel was werkelijk ongekend en ik vraag me af of een snowboardgame nog wreder kan zijn dan dit.
Binnen dertig seconden zit je helemaal in het spel en ik zie geen reden waarom snowboard fans nog op wintersport zouden willen want SSX is nog wreder dan the real thing.



Onimusha: Warlords

(Capcom)

Als Metal Gear Solid 2 er niet was geweest, had dit de grote PS2 topper geworden die de verzamelde wereldpers had moeten overtuigen van de kwaliteiten van Sony's nieuwe console. Dat wil niet zeggen dat deze game geheel onopgemerkt voorbij ging aan de bezoekers van 's werelds grootste gamesbeurs. Integendeel zelfs; er vormden zich dikke rijen van zwetende journalisten die bijna met elkaar op de vuist gingen om deze game te spelen.
Anyway, Onimusha is een soort Resident Evil maar dan in het oude Japan (1560) en deze keer zijn het geen gemuteerde zombies die je het leven zuur maken maar demonen en meer van dat soort tuig.
De hoofdfiguur Samanosuke is een samurai en zwaardvechten is zijn tweede natuur. Hij moet een mooie prinses zien te redden en onderweg ontrafelt hij een complot doordrenkt van zwarte magie en demonische krachten.
IJzersterke hand-to-hand battles zijn het gevolg en toen we eenmaal de besturing een beetje onder de knie hadden, konden we de vetste shit uithalen met Samanosuke. Hij kan een [illegible] tegenstander in zijn rug steken en vervolgens met zijn voet op de [illegible] eruit trekken. Voordat hij trekt, wrikt hij het zwaard een beetje heen en weer [illegible] dat de vijand dood is. Bruut!



E3 herstelt zich voorzichtig van Tokyo-fiasco

Special Report

by Boris

Red Faction

(THQ)





De first person shooter Red Faction van THQ zag er goed uit. De game maakt gebruik van een nieuwe PS2 engine die luistert naar de naam Geo-Mod (Geometric Modification) en de speler de mogelijkheid geeft om alles in het spel stuk te schieten.
Ja, ik zweer het, je schiet elke lamp, elk lullig schilderij en elk ander ongewenst object in duizend stukjes. Je kan zelfs enorme gebouwen met de grond gelijk maken zodat je erachter kunt schuilen. Dat noem ik nou Next-Gen gaming. Eindelijk kan alles kapot!
De graphics van Red Faction waren veelbelovend, alleen zag het er allemaal een beetje [illegible] en daardoor onrealistisch uit. Het singleplayer gedeelte was al ver gevorderd maar developer Volition wacht nog op support van Sony voor een eventuele Internet multiplayer optie.

Run Like Hell

(Interplay)

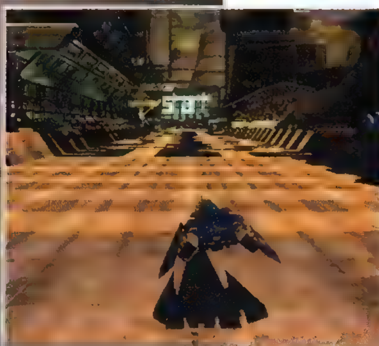


Vroeger werd elke nieuwe console gereleased met een vechtspel maar tegenwoordig moet er ook absoluut een survival horror titel bijzitten. Voor de PS2 zijn er wel vier in de maak geloof ik en een daarvan is Run Like Hell. De uitgever, Interplay, is druk bezig met de PS2 en het ziet er naar uit dat we binnenkort ook goed nieuws te melden hebben over de Matrix game. Maar eerst is er dus RLH, een sci-fi action adventure game waarin bloeddorstige aliens centraal staan. We zagen enkele features van het spel waarbij de aliens afgerukte lichaamsdelen van mensen gebruikten om herinneringen van deze dode persoon te achterhalen.
Het is dus een kruising tussen Aliens en Resident Evil maar met één belangrijk onderscheid: in Run Like Hell is het monster bezig met een macaber plan en behalve dat je uit zijn slijmerige klauwen moet zien te blijven, is het ook de bedoeling dat je een stokje voor zijn plan steekt. Een race tegen de klok dus, al werd ons niet geheel duidelijk hoe een en ander in de praktijk uitpakt. Wat we wel weten is dat Run Like Hell zijn naam waarmaakt want tijdens het spel kom je verschillende aliens tegen die harder kunnen rennen dan jij loopt maar niet zo hard kunnen rennen als jij rent. Hmmm erg interessant... De review lees je volgend jaar in de PU.



Er waren tijdens de E3 natuurlijk wel meer PS2 games die het noemen waard zijn, zoals bijvoorbeeld **Rayman 2: Revolution** *(Ubi Soft). Ubi Soft haalt flink uit met opnieuw een Rayman 2 game maar dan eentje die de Dreamcast versie ver achter zich moet laten. Of dat grafisch mogelijk is, blijft de vraag maar Revolution kent wel totaal nieuwe levels en enkele nieuwe gameplay features. Daarnaast is Rayman nog aktiever geworden en kan hij nu nog vrijer rondzwerven in zijn 3D omgeving. Ook* **Wipeout Fusion** *(Psygnosis) verdient een vermelding want tot ieders teleurstelling was het spel niet speelbaar op de E3. We zagen alleen een video en we kregen een excuus van de programmeurs want die slaagden er niet in om hun spel te laten lopen op de aanwezige consoles. Het was iets met de DVD spelers of zo... ja ja, die hebben we eerder gehoord.*





O ja, voordat ik het vergeet, in de Sony stand kregen we een filmpje te zien van **Final Fantasy XI** *waardoor we een idee konden krijgen hoe de FF-serie zich gaat ontwikkelen. Vanaf deel 11 zal het dus alleen nog maar online te spelen zijn met behulp van een nieuwe PS2 techniek. Vrienden van je spelen dan ook een rol in het spel en samen speel je het uit. Je speelt tegelijkertijd en als iemand er niet is dan gaat het verhaal verder en kan de missende persoon later gewoon weer meedoen.*
Veel meer wilde Sony er niet over kwijt maar dit wordt toch wel de shit. We houden je op de hoogte.

Dream maakt

Het gaat misschien niet al te best met Sega maar dat heeft helemaal niets met de Dreamcast te maken. Tenminste niet met de techniek want de console maakte diepe indruk op de afgelopen E3 en wist meer aandacht naar zich toe te trekken dan de overgehypede PlayStation 2. De games waren spectaculair en ook de online diensten van Sega veroorzaakten het nodige applaus. Natuurlijk kent de E3 een internationaal publiek en veel van de diensten en aanbiedingen waar het Amerikaanse publiek gebruik van kan maken, kennen we hier in Nederland niet. Zo is het nog altijd de vraag of we hier in Nederland nog SegaNet krijgen en van de kortingen die aan de overkant van de oceaan worden aangeboden, zien we hier niets terug. Dat is jammer maar dat wil niet zeggen dat het voor ons niet de moeite waard is om een Dreamcast aan te schaffen want alle vette titels die we op de E3 zagen, komen hier ook uit. Ga dus maar even netjes rechtop zitten en maak je klaar voor de vetste Dreamcast titels van dit jaar.

Silent Scope

(Konami)





Konami's indrukwekkende en populaire Silent Scope komt naar de Dreamcast en dat was voor ons geen verrassing want Silent Scope doet het buitengewoon goed in de arcade. De shooter, waarop aspirant scherpschutters hun kunsten kunnen tonen, maakt gebruik van een fancy sniper rifle met zoom-in-zoom-uit vizier.
Tenminste, in de Arcade. Jammer genoeg moeten Dreamcast bezitters het doen met een gewone light-gun of de controller. Ik neem aan dat het gewoon te duur zou zijn om een gelijkwaardige gun voor de Dreamcast te produceren. Het inzoomen gebeurt nu op het scherm in plaats van in het vizier maar dat mag de pret niet drukken want we kunnen er gerust vanuit gaan dat het spel enkele nieuwe features zal hebben die niet in de arcade versie zitten. Konami deed hier overigens erg geheimzinnig over dus veel meer kunnen we er niet over zeggen.
De versie van Silent Scope die wij op de E3 zagen, was pas voor 40% af maar nu al is te zien dat deze game een grote hit gaat worden. Als de Dreamcast namelijk ergens sterk in is dan is het wel arcade-conversions.

Alone in the Dark

(Infogrames)





Old Skool PC gamers weten misschien dat niet Resident Evil de eerste Survival Horror game was maar dat Alone in the Dark die eer toebehoort.
Gelukkig is er nu een nieuwe Alone in the Dark in de maak speciaal voor de Dreamcast en dat wil zeggen: super strakke graphics en een sfeer waar de rillingen van over je rug lopen. Code Veronica heeft ons laten zien dat betere graphics het genre nieuw leven in kan blazen maar wat Infogrames met de nieuwe Alone in the Dark voor ons in petto heeft, is werkelijk indrukwekkend.
Edward Carnby, de eigenzinnige privé-detective is terug en zint op wraak want zijn oude vriend Charles Fiske is dood gevonden op het strand van Shadow Island. Carnby gaat op onderzoek uit en komt al snel tot de conclusie dat er meer schuilgaat achter het 'verlaten' eiland. Er zit niets anders op dan het enorme onbewoonde huis te verkennen en voor dat onze detective het beseft, zit hij tot over z'n oren in de stront.



Shenmue

(Segal)



Het is onmogelijk om aan Shenmue voorbij te gaan. Het spel is hier nog altijd niet uit en toch heb ik het gevoel dat deze game al oud nieuws is. Het spel ligt dan ook al lang en breed in de Japanse winkels maar verkoopt daar niet helemaal naar verwachting. Maakt niet uit want het blijft een van de meest opzienbarende games ooit.
Prachtige sfeerbeelden van Hong Kong worden afgewisseld met beelden van ruige bad guys die een genadeloos pak slaag verdienen. Mijn eerste vraag betreffende Shenmue was hoe het vechten zou zijn uitgewerkt en dat viel niet tegen. Verwacht geen battles zoals in Soul Calibur maar meer iets in de trant van old skool 2D beat em ups.
De meningen over Shenmue waren verdeeld op de E3 en dat kan ik begrijpen. Het spel is veel te veel gehyped en we zijn allemaal murw geslagen door crap van Sega dat het spel een soort echte wereld zou zijn waarin je kunt doen en laten wat je wilt.
Nee, Shenmue is een 'gewoon' adventure dat thuishoort in de 21ste eeuw. Nu kijken we er nog van op maar in de toekomst moeten alle adventures zo worden. Alleen daarom al zit ik te wachten totdat de Engelse versie in de winkel ligt.

cast veel indruk



Metropolis Street Racer
(Sega)

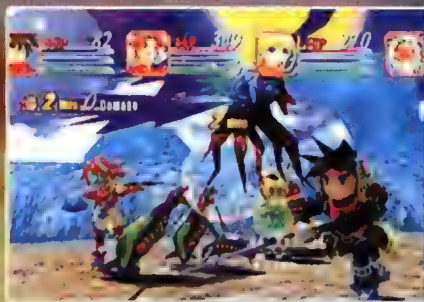
Als je dit leest dan ligt MSR waarschijnlijk net in de winkels maar dat neemt niet weg dat ik er toch even aandacht aan wil besteden.
De Dreamcast heeft zeker geen gebrek aan racegames, maar de meeste zijn tot nu toe zwaar tegengevallen. Metropolis Street Racer [illegible] racegame [illegible] start.
Dat dat gelukt is, staat [illegible] vast, sterker nog, MSR is de mooiste racegame die ik ooit op een console gespeeld heb en dan tel ik Gran Turismo 2000 ook mee. Een constante framerate van 30fps en schitterend gemoddelde auto's van bestaande merken zoals Mercedes, Peugeot, Alfa Romeo, Rover, Renault, Mitsubishi en Ford geven deze game de finishing touch en dan ben ik nog niet eens begonnen over de prachtige steden waar je door heen racet en de mogelijkheid die je hebt om eerst eens even op je dooie gemak een stad te bekijken voordat je de race start.
Wat mij betreft kan MSR niet snel genoeg bij ons op de redactie verschijnen en ook al hebben we niet al te veel tijd met de game kunnen doorbrengen op de E3, één ding is duidelijk: de kwaliteit druipt er vanaf.



Grandia II
(Ubi Soft)



Ubi Soft doet zwaar zijn Dreamcast ding met twee gedoodverfde hits. De eerste is een RPG en dat is dan gelijk een oude bekende.
Grandia II belooft een dijk van een spel te worden want behalve de crispy graphics en de aandoenlijke soundtrack staat de game garant voor een ijzersterk verhaal. De eerste versie van Grandia heeft zijn sporen verdiend op de Sega Saturn en later is het spel ook gepoort naar de PlayStation. Desalniettemin heeft het een aardige tijd geduurd voordat er een nieuwe versie van het spel uitkwam en wij waren dan ook aangenaam verrast dat Grandia II al in zo'n ver stadium verkeerde op de afgelopen E3.
Weg zijn de sprite-based characters en de platte 2D achtergrond van deel 1. Het is nu 3D polygonen wat de klok slaat en ook al kunnen we op deze plek over het verhaal niet al te veel zeggen, Grandia II maakte een solide indruk op ons.



Al met al was de Dreamcast sterk aanwezig op de E3. Zelfs PC conversies als Quake 3 en Soldier of Fortune lieten zich prima spelen en bewezen dat online multiplayer console gaming eindelijk gearriveerd is.
Geen wonder dat Sega nog niet van plan is om het bijltje erbij neer te gooien want het bedrijf heeft nog heel wat tricks up zijn sleeves... de Dreamcast lijkt sterker dan ooit!



Stupid Invaders
(Ubi Soft)



En dan was er natuurlijk nog die bizarre game. Stupid Invaders is zeker geen stom spel al doet de naam anders vermoeden. Het spel is gebaseerd op een tekenfilmserie genaamd Space Goofs en het is een van de eerste point & click adventures voor de Dreamcast en als je de beelden ziet dan begrijp je gelijk waarom veel mensen even bleven stilstaan op de stand van Ubi Soft.
Behalve de super strakke visuals bezit Stupid Invaders ook nog een flinke dosis humor. Genoeg in ieder geval om mij een kwartiertje grinnikend voor de monitor te laten staan. Binnenkort hoor je meer over deze game.

E3 prikbord

J.J.'s E3 Top 5

1. Republic (PC)
2. Max Payne (PC)
3. GP 3 (PC)
4. World Sports Car 2000 (PC)
5. Shenmue (DC)

J.J.'s E3 Flop 5

1. V.I.P. (PC)
Een kontwiebelende Pamela Anderson in een draak van een action adventure. Moet nog evenveel aan gesleuteld worden als aan Pamela zelf al is gebeurd.
2. Dukes of Hazard (PC)
We weten dat DoH een oude tv-serie is, maar dat geeft je niet het recht oude graphics op dit spel los te laten.
3. NeoGeo
Met afstand de meest trieste stand van de E3. Geen babes, geen muziek, geen vet design, helemaal niets. Je speerde er zo voorbij. Inmiddels heeft SNK besloten zich definitief uit Europa en Amerika terug te trekken. Geen Neo Geo meer dus…
4. Oni (PC)
Op de PlayStation erg leuk, maar op de PC een fikse teleurstelling. De beroerde camera-voering vergalt alles.
5. PS2
Was dat nu alles??

Jan's E3 Top 5

1. Max Payne (PC)
2. Black & White (PC)
3. Monkey Island 4: Escape From Monkey Island (PC)
4. Shenmue (DC)
5. C&C: Renegade (PC)

Jan's E3 Flop 5

1. Dukes of Hazard (PC)
Hoe je van een geweldig concept een low budget en onbestuurbare racegame maakt…
2. Daikatana (PC)
Romero durfde de game niet op de Eidos stand te zetten en liet zijn game ergens in een achteraf keldertje door een netwerk online company showen. Zoals verwacht was het er erg rustig.
3. Medal of Honor 2 (PSX)
Na het gare deel 1, toch een deel 2. Met dezelfde bugs, dezelfde slechte AI etc etc etc.
4. Need for Speed: Motorcity (PC)
Een racegame puur online waarvoor je per uur betaalt? Da's leuk: zit je middenin een race, word je eruit gegooid. Duh!
5. Duke Nukem Forever (PC)
Vanwege zijn schaamteloze afwezigheid. De shooter-game waar heel PC-minnend Nederland (en de rest van de wereld) op zit te wachten. 3D Realms, het wordt tijd dat jullie eens wat duidelijkheid geven! Of is de Duke impotent geworden?

Console wars

Het was dit jaar oorlog op de E3. In de consolehal sloegen Nintendo, Sega, Microsoft en Sony elkaar virtueel de hersens in met hun nieuwe generatie spelmachines.
Verliezers: Sega, dat dreigt af te haken en Nintendo, dat moeite heeft om aan te klampen bij het geweld van Sony en Microsoft.
Winnaars: allereerst de gamers zelf. Zij krijgen straks prachtige nieuwe consoles voorgeschoteld en een shitload aan nieuwe games. Tweede winnaar is Microsoft, dat zonder de X-box te tonen al veel vertrouwen bij de publishers heeft opgebouwd. Ik bedoel, zo ongeveer de enige publishers die nog geen contract met Gates hebben afgesloten, zijn Sega, Nintendo en Sony. I rest my case.
Grootste slachtoffer van het consolegeweld dreigt echter de PC te worden. De voorsprong op grafisch en gameplay-gebied wordt in hoog tempo ingelopen. Vraag is dus of de publishers nog wel PC-games gaan uitbrengen.
Het antwoord is gelukkig geruststellend (Jan en J.J. hadden hun uitkering al aangevraagd). Er blijven PC-spellen uitkomen. Naar wat we hoorden zal de PC in no time weer een voorsprong opbouwen (de 1 Gigabyte processor is al uit). Wel gaan er minder spellen dan voorheen uitkomen en er wordt ook minder reclamegeld aan besteed.
Codemasters drukte het algemene gevoel het treffendst uit: "Colin McRae verkocht prima op de PC, bij de PSX-versie kun je dat aantal echter makkelijk met de factor 20 vermenigvuldigen en bij de PS2 zullen de cijfers alleen maar nog hoger zijn. We zouden gek zijn als we zoiets zouden negeren."

Boris' E3 Top 5

1. Metal Gear Solid 2 (PS2)
2. Max Payne (PC)
3. Black & White (PC)
4. Final Fantasy XI (PS2)
5. Silent Scope (DC)

Bekende namen veroveren Games-land

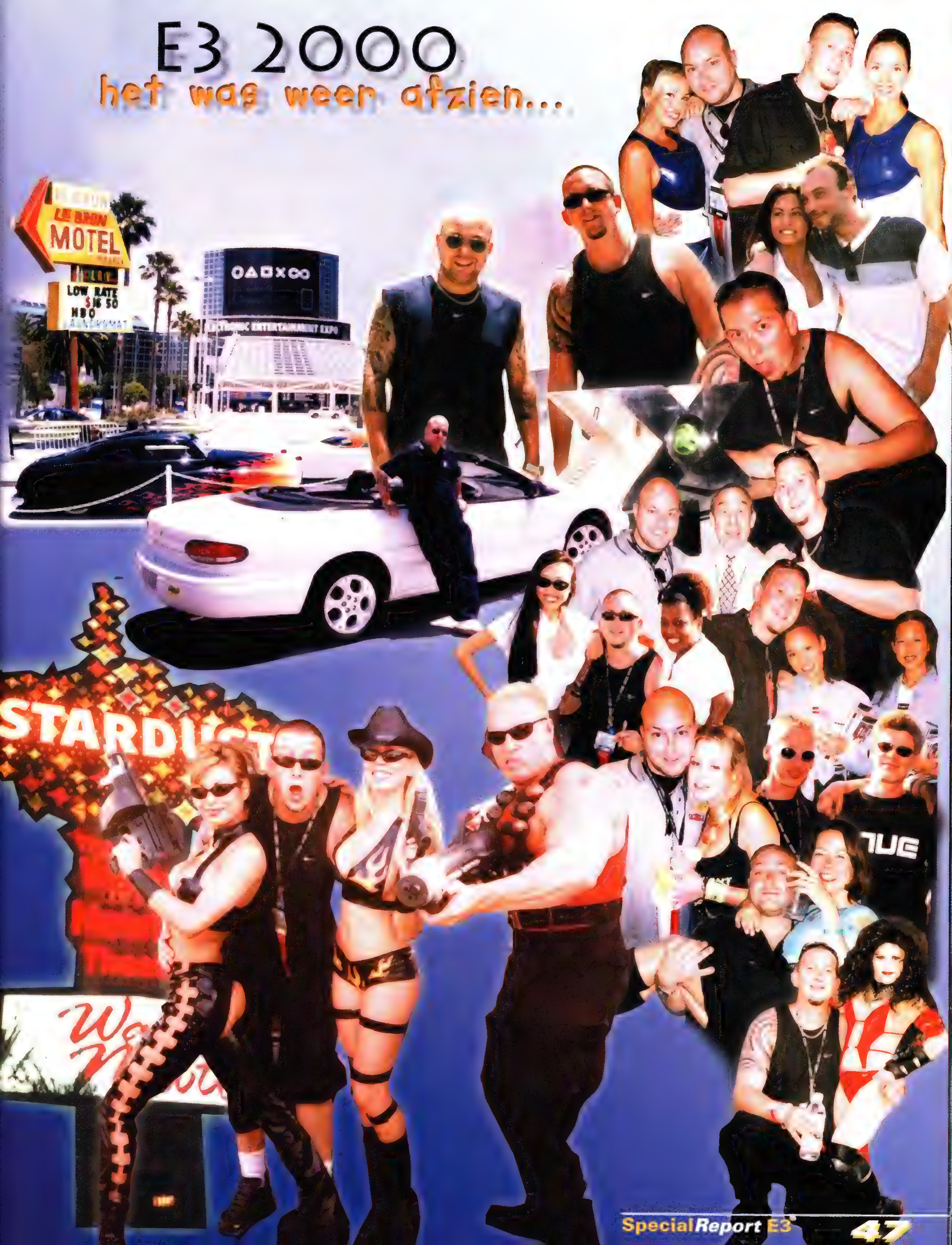
De winkels zullen dit jaar overstroomd worden met spellen die opgebouwd zijn rond bekende personen. In totaal gaat het om meer dan 400 titels, wat 1/6 is van de totale games line-up voor 2000!
Bereid je maar voor op optredens van onder meer James Bond, Tony Hawk, Austin Powers, Britney Spears, Backstreet Boys, Buffy the Vampire Slayer, Marvel's X-Men, The Blues Brothers, Michael Jackson, Pamela Anderson, Tom & Jerry, The Dukes of Hazard, The Simpons, Shaquille O'Neal, Loony Tunes, Tiger Woods, Julie Strain, KISS, de Amerikaanse top-voetbalbabe Mia Hamm, Mike Tyson en de motorcrosser Ricky Carmichael.

Weirde Shit

- Dat Aziaten een vreemd gevoel hebben voor humor, wisten we al een tijdje, maar hun spellen slaan echt alles: in Korea heb je momenteel een arcade-game waarbij het de bedoeling is dat je jouw vinger zo hard mogelijk in een plastic reet ramt. Hoe harder je het doet, hoe gekker de bek is die de dude op het scherm trekt. Anale variant van de boksbal dus.
- Wie heeft er vroeger niet een racebaan gehad waarbij je de wagens met een soort pistool met een drukknop vooruit moest jagen. Nu, Mattel is bezig met een game waarbij je gratis zo'n pistooltje krijgt.
- Dansen is momenteel de bomb in Azië. Het stikte van de ritme-spelletjes op de E3. Topper van het moment is DrumMania van Konami. Lekker meeroffelen op een bijgeleverd drumstelletje op de beat van de game.
- Een andere dansspel waar nu al op de redactie van de PU om wordt gevochten is Stepping Selection van Jaleco. Want wie wil er nu niet met Britney Spears en The Backstreet Boys dansen. Barf!
- Bij de surfgame Surfroid op de PS2 van Ascii wordt een klein surfplankje meegeleverd, die je op je controller kunt bevestigen.
- RollerJam van EA biedt een wrede mix van rollerskaten, babes en beat'em up. De ideale sport dus.

E3 2000

het was weer afzien...





Er zijn zelfs speciale Bleempads.

Bleemcast
PSX games spelen op je Dreamcast

Vorig jaar verraste Bleem! ons met een fijn programmaatje waarmee je PSX-games op een PC kon spelen. En nu komen ze alweer met een nieuw stukje software, dat je in staat stelt om PSX-games op de Dreamcast te spelen, met alle grote grafische voordelen van dien.

Met de Bleempod kun je ook nog eens een PSX-controller op de DC aansluiten.

WONDERBOYS
Bij de PU zijn we erg gesteld op de wonderboys van Bleem!. Ze zorgen er namelijk voor dat de gamers alles kunnen gamen, zonder dat ze ook alle consoles in huis moeten hebben staan. Nauwelijks bekomen van hun David en Goliath-achtige gevecht tegen gigant Sony over hun Bleem! programma (wat ze overigens wonnen), komen ze nu opnieuw met iets erg lekkers op de proppen. Het Amerikaanse bedrijf is er namelijk in geslaagd om vrijwel alle PSX-games op de Dreamcast te laten draaien.
Op de E3 stonden alle journalisten, de PU incluis, verbaasd naar het scherm te kijken. Want de pixelige PSX-games zagen er opeens belachelijk strak uit. De resolutie was gewoonweg verdubbeld.
Het nieuwe DC-programma werkt anders dan het PC-programma. Je plaatst eerst de Bleem! CD in de DC en laat het programma in het geheugen laden. Vervolgens haal je de CD er weer uit en vervang hem door de door jou gewenste PSX-game en spelen maar.
Het loopt echt allemaal verbazingwekkend soepeltjes. Dankzij de bijgeleverde Bleempod kun je ook nog eens een PSX-controller op de DC aansluiten.

ALLE PSX-GAMES WERKEN
Waar je bij de PC-versie van Bleem! alle PSX-games in je CD-speler kon stoppen en vervolgens 80% kans had dat het spel het ook daadwerkelijk deed, daar wordt de Bleemcast-versie geleverd in zogenaamde '100-game packs'. Bleem! garandeert dat alle games die op de packs staan bugloos zijn. Volgens hen gaat het spel er zelfs op alle fronten op vooruit. Betere graphics, beter geluid, soepelere gameplay en kortere laadtijden! Je zou het bijna niet geloven.
Op elk van de vier packs staat duidelijk beschreven welke games je er mee kunt spelen. Momenteel zijn er vier packs in de handel. De vier packs zullen volgens Bleem! vrijwel alle top PSX-titels bevatten. De CD's zijn ook zo samengesteld dat je een mooie mix ontvangt van alle op de PSX zo populaire genres. Je kunt er dus vanuit gaan dat er zeker action-adventure-, RPG-, Strategy-, beat'em up-, arcade-, race- en sporttitels op staan.

GRAFISCHE VOORUITGANG
Grafisch is de Bleemcast versie een enorme vooruitgang doordat de software gebruikmaakt van de 'next generation' hardware van de DC. De spellen worden daardoor gerenderd bij een resolutie van 640x480 pixels en dat is het dubbele van wat de PSX kan produceren. Alle PSX-games krijgen een ware make-over dankzij features als fullscreen anti-aliasing en bi-liniaire filtering, technieken waar zelfs de nieuwe PlayStation 2 nog niet aan kan tippen.
Ik kan hier nu nog wel een shitload aan technische details neerpennen, maar de plaatjes op deze pagina vertellen eigenlijk het hele verhaal. Kijk maar eens goed.



Bleem! garandeert dat alle games die op de packs staan bugloos zijn.

SEGA vindt het goed
Waar Sony bij de release van de eerste Bleem!-versie bijkans van woede uit elkaar klapte, daar maakt Sega zich weinig druk over de Bleemcast-versie. Slimme gasten daar in Korea, die zien ook dat dit programmaatje de momenteel matige verkoopcijfers van hun nieuwe console wel eens gigantisch kunnen gaan opkrikken. Want de nieuwe Bleem! software bombardeert de DC in één klap tot de console met de meeste titels.

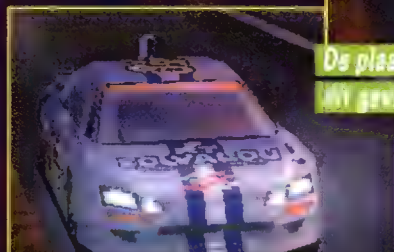
Meer info: ***www.bleem.com***



Ridge Racer IV op de PSX.



Ridge Racer IV 'gebleemed' op de Dreamcast.



De plaatjes spreken ook in dit geval voor zichzelf.

Eind 1998 werd Tombi uitgebracht, een vreemde en vooral zeer Japanse titel die verrassenderwijs best goed verkocht. Een dikke anderhalf jaar later komt Sony met een opvolger op de proppen.

TOMBI! 2

ONZIN

Tombi was echt zo'n titel die je met zo'n 'rare jongens die Japanners' gevoel in je hoofd achterliet. De adventuregame draaide om hoofdpersoon Tombi, een soort kruising tussen een holbewoner en een punker. Hij rockte, had knalroze haar en constant ruzie met zijn aartsvijanden, de overal rondwandelende varkentjes. Doordat de game nogal slecht vertaald was, zat hij vol met vreemde onbedoelde woordgrapjes en laue onderbroekenhumor en lachte je je om de zoveel tijd bijna dood omdat Tombi en zijn vrienden de meest idiote onzin uitkraamden.

IN ZEE MET TOMBI

Zo op het eerste gezicht lijkt Tombi 2 weer net zo vreemd als zijn voorganger. We dalen opnieuw af in de wereld van punkholbewoner Tombi, vol laue puzzels en aangebrande biggetjes. Tombi 2 lijkt (helaas) wat beter vertaald en ziet er (gelukkig) wat mooier uit dan zijn voorganger. De game draait op een aardige 3D-engine en is vooral heel vrolijk en kleurrijk. Onze held heeft nog steeds een grote bos knalroze krullen en heeft het ook nog steeds aan de stok met de biggetjes. Ook is de verhaallijn nog steeds zo Japans en onbegrijpelijk als wat. Zo opent de game met een wel heel vreemde introfilm waarin onze held door de lucht vliegt en op een of andere manier de hele tijd tegen allerlei biggen aan blijft knallen. Dan krijgt hij ineens een brief met slecht nieuws in zijn postbus, die dezelfde vorm heeft als de neus van een varken. De strekking van de brief is kort en krachtig: Tombi's oude schoolvriendinnetje Tabby is door de gemene rotbiggen ontvoerd en wordt gevangen gehouden. En wat doe je dan als rasechte hero? Juist, je springt meteen de zee in. Toch?

2D/3D?

Na een tijdje ronddobberen word je door een visser uit zee gevist en begint je avontuur op een of ander eiland vol raadsels, puzzels en boze biggen. Onderweg kom je een hele zooi karakters tegen, waaronder een paar oude bekenden uit de eerste Tombi-titel. Onze held heeft wel een nieuwe side-kick, de constant met hem mee vliegende vertaler Zippo. Naast het vrolijke gespring in de 3D-omgevingen zit Tombi 2 tot de nok gevuld met allerlei mini-opdrachtjes die vervuld moeten worden wil je verder komen in het spel. Wat na een tijdje spelen heel erg gaat storen, is het feit dat Tombi zich eigenlijk helemaal niet echt vrij kan bewegen in de toch nogal vrij lijkende 3D-levels. Onze held kan vaak niet van de paden af en heeft op veel plekken slechts de keuze tussen twee richtingen. Dit geeft je net zo weinig bewegingsvrijheid als in een 2D-titel en is af en toe behoorlijk frustrerend.

ONOVERZICHTELIJK

Door de vele mini-opdrachtjes raak je het overzicht nogal snel kwijt. Hoe kan je je focussen op het redden van je oude vlam, als je eerst een brandend huis moet blussen of een stel meeuweneieren moet uitbroeden? Wat mij betreft zijn ze daar bij Whoopee Camp een beetje overboard gegaan en zijn sommige van de meer dan honderd puzzels te moeilijk en vooral volledig onnodig. Toch blijft Tombi wel een aardige titel voor liefhebbers van het genre.


Weer zo'n mini-game.


Pak dan zwijnemans.


Bungeejump zonder touw.


Als je haar maar goed zit.


Me Tombi, you Jane.

RAPPORT

- Te veel tussenopdrachten
- Geen 'vrije' 3D-omgevingen

PLAYSTATION
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Whoopee Camp
Distributeur: Columbia Tristar
Tel:035-6250720

Wie het eerste deel van Tombi leuk vond, zal zijn vingers aflikken bij deze opvolger, die er een stuk beter uitziet en ook een stuk lekkerder speelt. Toch zorgen de vele tussenopdrachtjes en de niet helemaal vrije 3D-omgevingen ervoor dat de game niet lekker in één keer doorspeelt.

7^{1}

Ground Control is een Zweedse game en daarom wou ik eigenlijk beginnen over de Zweedse gamesindustrie die voornamelijk spellen maakt waarbij je op groene heuvelruggen, tussen paarse koeien om het hardst moet jodelen met blonde meisjes met grote tieten... maar volgens Ed is dat een ander land.

DE REVOLUTIE!

Ground Control speelt zich af in de toekomst waar twee partijen ruzie maken om een geheimzinnige planeet. Jij bent ene Sarah Parker, een commandant die in opdracht van de Crayven Corporation enkele lastige missies moet uitvoeren op de planeet.
Ground Control is revolutionair want er is geen resource management. Je start een level met een bepaald aantal tanks, manschappen en vliegtuigen. Aan de hand van de opdracht mag je het op dat moment beschikbare aantal dropships volproppen met al het materiaal dat je voorhanden hebt. De dropships zetten je op de grond en vanaf dat ogenblik is een goed taktisch inzicht en geduld het enige dat een succesvolle afloop kan garanderen.

TAKTIEK & AKTIE

Tanks en troepen bestuur je per squadron en aangezien je manschappen schaars zijn, is het de bedoeling dat je er zuinig op bent. Troepen moeten steeds in hun rug of in de flank gedekt zijn. Dat is even vreemd in het begin want ik ben gewend om gewoon een zooitje tanks te selekteren en op de vijand te klikken maar die vlieger gaat dus niet meer op.
Je moet zorgen dat je het terrein altijd minstens een paar honderd meter verderop verkend hebt voor dat je er overheen gaat. Je moet zorgen dat je tanks altijd zo opgesteld staan dat ze met één muisklik de vijand kunnen omsingelen en als het even kan moet je er voor zorgen dat je bommenwerpers of artillerie achter de hand hebt voor als het mis gaat.
Je moet optimaal gebruik zien te maken van het schitterende landschap. Zorg dat je tanks hoger staan dan de vijand maar het is ook belangrijk dat ze niet al te opvallend zijn opgesteld. Een vijandelijke luchtaanval kan natuurlijk afgeslagen worden maar het is nog beter als de verkenningsvliegtuigen je nooit te zien krijgen.

NIEUW TIJDPERK VOOR RTS

De vele verschillende units, het schitterende landschap, de prachtige muziek en de geluidseffekten dragen er allemaal toe bij dat Ground Control een meesterwerkje is geworden. Je zult meerdere keren met het angstzweet in je handen op de loer liggen, hopend dat een vijandelijke patrouille je niet ziet voordat ze in je hinderlaag zijn gelopen.
Maar soms is de aktie zo hard en gaat het er zo hektisch aan toe dat je alles op alles moet zetten om de overhand te krijgen in een battle. Taktiek en aktie gaan hand in hand en omdat alle units uniek zijn, zul je bij elke gesneuvelde commando of unit de pest in hebben over je eigen fouten die tot zijn onnodige dood geleid hebben.
Sommige missies kunnen letterlijk uren duren omdat je er uiteindelijk naar streeft om ongeschonden het einde te halen. Een klein probleem is daarbij dat het niet mogelijk is om tijdens de missies te saven. Je kunt het spel ook niet op pauze zetten wat op zijn zachts gezegd fokking irritant is.
Ground Control is een spel dat duidelijk aangeeft dat wij een nieuw RTS tijdperk zijn ingeslagen. Dankzij de perfekte controls waarbij je met de muis en het toetsenbord samen altijd overzicht kunt houden, is het mogelijk om een groot leger te hebben en toch betrokken te zijn bij iedere afzonderlijke unit. Westwood moet wat mij betreft even plaats maken.


Dáár, ik zag een vijandelijke boomkikker.


Oké jongens, even snel wat foto's maken en dan gaan we weer.


Hé kijk uit baklap, ik neem net een slok koffie.


En nergens een plek om even ongezien te pissen.


Vergeet je te tanken, moet je lopen.

Power RAPPORT

- \+ Mooie 3D engine
- \+ Perfekte besturing
- \+ Ultieme oorlogsgevoel
- \+ Loopt goed op PII 233

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 98,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: PII 233, 64Mb RAM, 350 Mb schijfruimte, goede 3D kaart
Fabrikant: Massive/Sierra
Distributie: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

Ground Control is gewoonweg geweldig en alleen daarom al is het een spel dat elke RTS-fanaat in zijn bezit moet hebben. Perfektie uit Zweden.

9,1

GROUND CONTROL

Dragon Valor

Op het eerste gezicht lijkt Dragon Valor een gemiddelde slash'em up arcadegame. De spectaculaire introfilm vol indrukwekkende draken gaf echter de indruk dat we hier misschien toch met iets speciaal te maken hadden....

FMV

Dragon Valor heeft een prachtige introfilm waarin Namco kosten nog moeite heeft gespaard om een opzienbarend stukje FMV te creëren. Zo hebben ze niet alleen gebruik gemaakt van prachtige computeranimaties maar eveneens heuse modellen van draken gebouwd en de videobeelden daarvan weer verwerkt in de gerenderde achtergronden. En dan heb je ook wat. Als die hele game er zo fancy uit zou zien als de intro zou je gek worden.

MOOIE DRAKEN

Inderdaad moet gezegd worden dat de graphics in Dragon Valor er af en toe spectaculair uitzien. De 3D-omgeving ziet er redelijk goed uit, maar vooral de draken zijn een lust voor het oog. De vuurspugende monsters zijn stuk voor stuk opgetrokken uit een polygoontje of 800 en zien er dus behoorlijk vet uit.
Ook de animaties tijdens de gevechtscènes zijn mooi om te zien en als je een beetje bekend bent met alle special moves en toverspreuken en je je tegenstander met een arsenaal vol magisch geweld om zijn oren slaat, licht je televisiescherm op in alle kleuren van de regenboog.

IN THE MIX

De gameplay van Dragon Valor is minder complex dan ik had gehoopt; het is een beetje een mix van bestaande genres geworden, waarin 3D platform-elementen aan elkaar worden gelijmd met stukjes RPG.
De levels lijken aanvankelijk zo lineair als de Afsluitdijk en niet echt dat je zegt uitdagend. Het verhaal is natuurlijk ook nogal doorzichtig, maar dat kan je van een drakenslash game natuurlijk verwachten.
Om te beginnen loods je Clovis, de held van het verhaal, door een onnoemelijk lange serie trainingssessies heen alvorens je eindelijk aan het eigenlijke avontuur mag beginnen.
Het begin van Dragon Valor is simpel, makkelijk en vrij saai met hier en daar een minor enemy en in de verste verten geen draak te bekennen. Die draken zijn bewaard tot het bloedige eind, waar ze je opwachten als eindbazen van elk level. Tot je daar bent, moet je eerst -RPG stijl - met honderden personen babbelen die je onderweg tegenkomt en elke hoek van het level afspeuren. Dit kan af en toe knap frustrerend zijn aangezien je soms enorme omwegen maakt en verborgen kamers ontsluit, om alleen maar een paar extra levenspunten te vinden. Maar dan heb je ook niks.

SOAP-OPERA

Toch heeft Namco een grappige draai gegeven aan de verhaallijn. Zo neem je af en toe beslissingen, die verregaande gevolgen kunnen hebben in de game. Je komt bijvoorbeeld onderweg twee leuke dames tegen, waarvan je eentje mag kiezen om mee te trouwen. Later in het spel krijg je dus weer te maken met het kind dat uit dit huwelijk is ontstaan, snappie?
De twee CD's van Dragon Valor staan garant voor urenlang spelplezier en een enorme lading aan spectaculaire gevechten. Tijdens je vele omzwervingen leer je steeds meer magische spells en special moves en vergaar je een zooi speciale wapens waar je u tegen zegt. Maar dat mag ook wel, want de draken die je moet choppen worden ook steeds moeilijker te verslaan.

Power RAPPORT

+ Mooie draken
+ Spectaculaire fights

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1500
Fabrikant: Namco
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

Dragon Valor is een hele aardige slash'em up met RPG-elementen, behoorlijke graphics en vooral mooie draken. Soms een beetje langzaam, soms een beetje slepend en soms zelfs een beetje saai. Dragon Valor is vooral geschikt voor de wat geduldigere gamer.
DRE

7 3


Maak je me wakker als je klaar bent?


Doe je mee draak je-over?


Jullie gaan het schip in jongens.


Het moet niet gekker worden.


Geef me de Power, en snel een beetje.

Suzuki Alstare Extreme Racing

Dit spel heb ik al eerder op de Game Boy Color gespeeld en eigenlijk had ik toen hetzelfde gevoel als nu op de PC: Suzuki Alstare ziet er mooi uit, maar levert soms vreemde aktie op.
De tracks liggen er verzorgd bij en met name aan de bewegingen van de coureurs is veel tijd besteed. Ze wiebelen natuurgetrouw met de motor mee. Visueel gezien heb ik dus weinig aan te merken. Ondanks het feit dat SAER het officiële spel is van het bestaande Suzuki Alstare Team (superbike-klasse), mag de gameplay beschouwd worden als arcade-aktie, en daar vliegt het spel uit de bocht.
Ten eerste liggen de snelheden zo absurd hoog dat je vooral bij bochtige tracks de allergrootste moeite hebt om de motor op de baan te houden. De tegenstanders daarentegen lijken te bezitten over een ingebouwd GPS-systeem, want elke bocht wordt feilloos in de hoogste versnelling aangesneden.
De crashes zijn zo mogelijk nog meer over de top. Bij een botsing vlieg je meteen een paar honderd meter vooruit. Het spel vertoont daarbij ernstig buggerig gedrag. Waar jij er een paar seconden overdoet om weer op de motor te klimmen, daar rijden tegenstanders die ook onderuit gaan vrijwel meteen door. Gevolg: je hebt meteen weer een achterstand.
Door de instellingen van de motor aan te passen, kun je weliswaar meer grip op de baan krijgen, maar de aktie blijft erg vreemd. In het begin van het kampioenschap levert dit waarschijnlijk voor geoefende spelers nog niet al te veel problemen op, maar bij de moeilijkste tracks (19 in totaal) kan het allemaal wel eens goed mis gaan. Zo ver ben ik echter niet gegaan, en dat zegt eigenlijk genoeg.



Kan de toppers niet bijhouden

Power RAPPORT

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr.ca. 1800 • Systeemeisen: Pentium 233, 32 Mb RAM
Fabrikant: Criterion/Ubi Soft • Distributeur: [illegible]
Tel:035-[illegible]

7,1

Ik heb niets tegen arcade, [illegible] het moet wel speelbaar blijven en [illegible] het aan bij Suzuki Alstare Extreme Racing. [illegible]

TOMB RAIDER IV



Degelijkheid troef

Na PC, PSX en binnenkort Game Boy is er ook een Tomb Raider IV versie voor de Dreamcast ontwikkeld en daar was ik best wel benieuwd naar.
Als action adventure is nummertje vier op de Dreamcast prima geslaagd. De game ziet er sowieso stukken en stukken beter uit dan op de PlayStation. Met name de lichteffekten, de schaduwen, de opbouw van de levels en de textures zijn van een hoger niveau (toch blijft de PC de mooiste versie).
Ondanks de pluspunten, moet ik er wel bij zeggen dat het hier weer een poortje betreft. De DC kan nog veel vettere graphics afleveren, alleen daar had Eidos vermoedelijk geen tijd (en geld) voor over. Gelukkig biedt deel IV meer action, rennen en jumpen dan deel III - dat meer op het puzzelen gericht was, en na 130 schakelaars om te hebben gezet had je dat ook wel door.
Ook de Egyptische sfeer komt goed uit de verf al miste ik de afwisseling tussen verschillende werelddelen in de eerdere TR games.
De inzoom optie is een leuk extraatje evenals de veelheid aan moves. Minpuntje is het geluid. Daar waar de muziek weer sfeervol is als altijd, is de spraak een beetje raar. Soms houdt die er ineens mee op terwijl je midden in een conversatie zit. En de andere keer wil je doordrukken maar moet je de (soms ellenlange) gesprekken verplicht van A tot Z afluisteren.
Voor de rest valt er weinig aan te merken op deze DC versie van De Laatste Onthulling, maar als ze nu ook nog met een N64 en een NeoGeo versie komen, word ik gek!

Power RAPPORT

DREAMCAST
Prijs: ƒ 139,95 Bfr.ca. 2800
Fabrikant: Core Design/Eidos • Distributeur: Acid Soft
Tel: 0318-[illegible]

7,8

Deel IV ziet er in ieder geval [illegible] uit op de Dreamcast. Dreamcast bezitters die nog op zoek zijn naar een uitdagend [illegible] lang speelbaar action-adventure, vallen zich met [illegible] Croft geen buil. • JAN

Gauntlet Legends



Mislukte side scrolling beat'em up

Toen ik de game in de Dreamcast had gestopt (ik had hem net uit de koelkast gehaald), keek ik nog even voor de zekerheid op het blaadje met de omschrijving van het spel. Het stond er echt en met koeienletters: RPG. Het moest dus een Role Playing Game voorstellen, maar wat ik zag had wat mij betreft weinig met Roleplaying te maken. Het was geen Diablo en al helemaal geen Final Fantasy; het leek meer op een mislukte side scrolling beat'em up.
Jouw figuur (je kan kiezen uit een magiër, warrior en fighter) loopt door een soort dungeon op zoek naar sleutels om deuren en kisten te openen daarbij kom je om de zoveel passen een soort Orc tegen die na een paar ferme klappen het loodje legt.
En that's it, niets meer en niets minder. Je werkt vijf van dit soort levels af en dan kan je het in level zes opnemen tegen een eindbaas. Per level moet je wel even de rune-stones vinden om toegang te krijgen tot het volgende gebied.
Het RPG-gehalte komt wel even om de hoek kijken wanneer blijkt dat je de eigenschappen van jouw karakter na verloop van tijd aan kan passen met de vergaarde experience points. Helaas is deze optie nauwelijks uitgewerkt en is het dus inderdaad meer rammen en zoeken dan dat er enige diepgang in de game te bekennen is.
Gauntlet Legends is een soort ouderwetse arcade nep-RPG zonder dat je er een paar piek in hoeft te flikkeren, maar ik vraag mij af of de Dreamcast bezitters in Nederland daar op zitten te wachten.

Power RAPPORT

DREAMCAST
Prijs: ƒ 149,95 Bfr.ca. 2700
Fabrikant: Midway • Distributeur: [illegible]
Tel:035-5394000

4,0

Een RPG zonder echte RPG [illegible] is geen RPG in mijn ogen. [illegible] is het sowieso niet.
JEROEN

"Ik heb de perfekte baan voor je gevonden Taz, doe je eens wat nuttiger dan voor de tv te hangen", aldus Taz z'n vrouw die onze held een baantje als bezorger bezorgt. Daar heeft Taz maar een ding op te zeggen: "Hamana hamana, Taz like!"



Je staat voor lul, Taz.

Kijk uit of je valt in een val.

Taz is de ster.

Op je tenen Taz, iedereen slaapt.

Tijd voor de spin-move.

Wilde boel daar in het westen.

DESTRUCTION DEVIL

Deze 3D aktie/puzzelgame zou je een 'denk en vernietig spel' kunnen noemen. Het denken laten ze gelukkig aan jou over en het vernietigen natuurlijk aan Taz. De bedoeling is dat je een pakketje van het begin tot het einde van het veld weet te brengen. Je mag het pakketje wel eens laten vallen, maar doe je dat te vaak dan is het stuk en moet je het met een nieuw pakketje proberen. Je hebt drie pakketjes om een opdracht te voltooien. Taz kan springen, rennen, tillen, gooien en heel hard spinnen. Dit laatste doe je door eerst super snel te rennen want pas als je een goede snelheid hebt bereikt, kan je de spin-move uitvoeren. Je wordt dan een soort Destruction Devil. Soms heb je maar een korte aanloop om door een muur heen te boren maar als Taz z'n energiebalk helemaal vol is, ren je in no-time op spinsnelheid. Hoe leger de balk [illegible] snelheid bent. En wat moet Taz doen om weer een volle energiebalk te krijgen? Precies: eten.

Taz kan nooit de pijp uit gaan. De enige manier om 'game over' te raken is om al je pakketjes te mollen of kwijt te raken en dat zal je regelmatig overkomen.

BIG FUN

Taz Express bevat veel leuke Looney Tunes humor en echte Taz geluiden. Ook krijg je te maken met andere bekende Looney Tunes figuren als Wile E. Coyote, Marvin The Martian en Sam.

De game is redelijk afwisselend; zo mag je door muren boren, achter de Coyote aanrennen nadat hij je pakketje heeft afgepakt, word je met katapulten door de lucht geschoten en in het Wilde Westen zal Sam je opsluiten als jij hem wakker maakt tijdens zijn schoonheidslaapje.

TOCH JAMMER

Sterk punt van Taz Express is de gameplay die afwisselend is en ondersteund wordt door een cameraview die je zelf heel soepel kan bijdraaien. Ook grafisch valt er weinig op de game aan te merken.

Helaas heeft dit spel game ook een big bummer. De game is namelijk vrij snel uitgepeeld. De aktie speelt zich af over vijf werelden met in totaal iets meer dan dertig velden. Dat klinkt aardig maar veel van deze velden heb je in no-time afgewerkt. Sommige zijn wat lastiger en vereisen wel wat van je puzzelkunsten. Overigens is het zo dat als je het hele spel hebt gehaald, je wat extra's krijgt voor Taz, waarmee je de game opnieuw kan spelen en nieuwe werelden kan ontdekken. Er is bijvoorbeeld een jetpack te verdienen die je op verschillende plekken in het spel kan aantrekken en best fun is om mee te vliegen en zo heb je nog drie andere pakken.

Maar hoe dan ook, een gigagame is het niet. Ik had hem binnen 24 uur uitgespeeld en mijn eerste pak te pakken.

Power RAPPORT

- Snel uitgespeeld

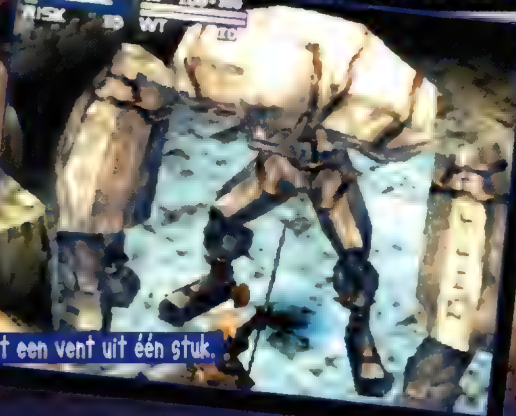
NINTENDO 64
Prijs: ƒ 119,95 Bfr.ca. 2200
Fabrikant: Infogrames
Distributeur: Infogrames
Tel:040-2393555

7⁶











VAGRAN



Schrijf de oude grijze PlayStation nog niet af, ook al verwacht iedereen dat het ding deze zomer zijn laatste adem uitblaast. Met enkele topgames op stapel blijkt maar weer dat het venijn in de staart zit. Een van die topgamers is de RPG Vagrant Story.

CITY OF EVIL

De middeleeuwse stad Lea Monde is het toneel van Vagrant Story. De stad, beter bekend als The City of Evil, was ooit, honderden jaren geleden, gebouwd door de legendarische tovenaar Mullenkamp.
Ooit was de stad een lust voor het oog en de roem en rijkdom waren tot in de verre omstreken bekend. Niemand zou ooit hebben kunnen vermoeden dat honderden jaren later weinig anders van Lea Monde over zou zijn dan ruïnes en dorre vlaktes. Een aardbeving verwoestte de stad en de inwoners zijn door de jaren heen weggetrokken of vermoord door bandieten.
Maar ondanks het verval van de beroemde stad, blijkt er nog steeds een enorme kracht vanuit te gaan en er is een oorlog uitgebroken over het bezit van de legende van Lea Monde.

ASHLEY RIOT

Soldaten van de Mullenkamp Cult en The Knights of the Crimson Blade gaan elkaar te lijf en in het midden van al dit strijdgewoel bevindt zich Ashley Riot. Hij is de hoofdpersoon van dit spel. Riot is een agent in dienst van een organisatie die zichzelf de Valendia Knights noemt en er op uit is om te onderzoeken wat er toch voor geheimzinnigs met Lea Monde aan de hand is. Ashley Riot raakt in conflict met de leider van de Mullenkamp Cult en voor dat hij het in de gaten heeft, speelt hij een gevaarlijk kat en muis spelletje met enkele duistere key-figures die achter de schermen veel meer te zeggen hebben dan op het eerste gezicht lijkt.
Terwijl je het spel speelt, zul je ontdekken dat de grenzen tussen goed en slecht niet zo duidelijk zijn in Vagrant Story, het ijzersterke plot vele wendingen neemt en de ontknoping voor een grote verrassing zorgt.

BESTURING

Elke oplettende PU lezer zal weten dat ik vaak klaag over de besturing van action RPG's. Alleen al in dit nummer staan twee reviews van games waarbij het controlsystem het moet ontgelden. Dat is natuurlijk geen toeval. Niets kan een goed spel zo de nek omdraaien als frustratie en niets wekt zoveel frustratie op als een falende besturing. Het lijkt misschien makkelijk om zoiets simpels te maken als een goed bedieningsysteem maar in feite is dat het moeilijkste dat er is. Wat mij betreft kwam MGS in de buurt van de perfekte besturing maar dat was voor dat ik Vagrant Story had gespeeld. Square Soft heeft met deze game echt een meesterwerkje afgeleverd en dan heb ik het dus niet alleen over het verhaal en de sfeer. De manier waarop je Ashley Riot bestuurt is werkelijk briljant. Je stuurt hem de kant op die je wilt en als er een obstakel in zijn weg staat, klimt hij erop of erover heen. Niks geen knop indrukken om naar een richel te springen en dan een andere knop om hem vast te laten houden en naar boven drukken om te klimmen.... allemaal achterhaalde on-

En waag het niet me te kietelen.

Spugen naar de baas?

En de lift zal wel stuk zijn.

EXCELLENT!

Altijd weer een spannend spelletje, zo'n stoelendans zonder stoelen.

STORY

zin. Als je tegen een muur oploopt dan kan de computer zelf toch ook wel bedenken dat je erover heen wilt. Dat lijkt simpel en dat is het nu dus ook.

BATTLE SYSTEM

En dat breng ons bij het Battle System. Opnieuw een briljant staaltje techniek want één druk op de knop en je character wordt omringd door een soort wireframe bol. Alles wat binnen de bol is kan geraakt worden door het wapen dat je op dat ogenblik in je hand hebt.
Statistieken en gegevens over damage komen tevoorschijn als je de tegenstander raakt. En het is in Vagrant Story mogelijk om tegenstanders op verschillende plekken te raken. Zo kun je een monster z'n benen verwonden en dat zal zijn beweeglijkheid verminderen. Op deze manier kun je heel precies inspelen op de wapens en schilden van de vijand.
Maar er is meer; als je de eerste eindbaas hebt verslagen, krijg je bepaalde 'chain abilities'. Dit zijn extra's die je als een soort combo kunt toepassen in een gevecht. Een heel precies getimede druk op een knop levert tijdens een aanval bijvoorbeeld extra slagkracht op maar een andere knop zou je snelheid kunnen doen toenemen.
Timing is het sleutelwoord bij deze combo's en gelukkig helpt het spel je om je timing te perfektioneren door aan te geven of je sneller had moeten drukken of juist langer had moeten wachten. De 'chain abilities' zijn van cruciaal belang in het spel en ze geven de op het eerste gezicht simpele battles een zwaar strategische wending.

COMPLEX

Vagrant Story heeft een aangrijpend verhaal maar het is ook een complex spel en soms misschien zelfs te complex. Voor velen zal dit geen probleem zijn omdat je bepaalde features gewoon links kunt laten liggen als je ze niet wilt gebruiken. Dit is met name handig als het gebruik van bepaalde toverspreuken en wapens te ingewikkeld is. Misschien is dit het enige minpuntje aan Vagrant Story maar aan de andere kant geeft het aan dat het spel zo flexibel is dat het zowel voor hardcore RPG spelers als de gewone huis, tuin en keuken gamers interessant is.
Maak je dus geen zorgen. Het prachtige verhaal en de cinematische beelden zullen je constant op het puntje van je stoel houden en daarom heb je eigenlijk ook geen keuze. Je móet het spel uitspelen. Dit zal overigens niet al te lang duren want Vagrant Story is geen eindeloos lang spel. Het is misschien zelfs te kort, hoewel ik het zo geboeid heb zitten spelen dat ik er eigenlijk meer tijd in heb gestoken dan ik zelf in de gaten had.
Je snapt het waarschijnlijk al; Vagrant Story is een RPG die je gewoon niet mag missen. Wat mij betreft gaat de PlayStation uit in stijl want met deze game zal de console nog lang herinnerd worden.

Power RAPPORT

+ Goed verhaal
+ [illegible]
+ [illegible]
+ [illegible]

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr.ca.2200
Fabrikant: Square
Distributeur: Homesoft
Tel:023-5530130

Vagrant Story is een juweel van een RPG die dankzij zijn perfekt [illegible] besturing en [illegible] verhaal [illegible] de PlaySta[illegible] van [illegible] gamer [illegible] van Square.

9 3

DESTRUCTION DERBY RAW

Het is weer tijd voor ouderwets 'wagentje slopen' op de PSX. Alhoewel, ouderwets, er zijn in deze rauwe editie nogal wat dingen veranderd ten opzichte van zijn voorgangers. Leest u even met mij mee?









KONTJE TIKKEN

Destruction Derby deel 1, die ik van een aantal jaren geleden ken (het tweede deel staat me niet echt meer bij), stond garant voor aardig wat spektakel. Andere auto's slopen in verschillende arena's was destijds een aangename bezigheid voor mij en m'n maatjes. Maar met dat concept alleen kom je anno 2000 natuurlijk niet ver.

Ontwikkelaar Psygnosis heeft dan ook behoorlijk wat nieuwe opties aangebracht in deze editie. De leukste is naar mijn mening de Wreckin' Racing mode. In deze competitie dien je op een vijfentwintigtal trajekten punten te vergaren door je negentien tegenstanders zo veel mogelijk schade toe te dienen, alsmede zo hoog mogelijk te eindigen in het klassement.

De trajekten verschillen behoorlijk; zo is het ene parcours ovaal en kent het andere parcours weer heel veel haarspeldbochten, steile heuvels of donkere, gevaarlijke tunnels.

Gelukkig kun je elke keer kiezen voor een andere wagen, waarbij de ene wat makkelijker door de bocht gaat en de andere weer wat [illegible] is, waardoor [illegible] tegenstander via [illegible] tik tegen z'n kont zonder veel moeite een pirouette van 180 graden laat maken.

BOMMETJE LEGGEN

De andere opties zijn Smash 4 $ en de Battle mode. Laatstgenoemde is onderverdeeld in vier modes, te weten Assault (fokken met een gepantserde kar), Destruction Derby (het oude vertrouwde rammen in arena's), Skyscraper (een hele leuke mode, waarbij je tegenstanders van wolkenkrabbers af moet duwen [illegible] Bomb (bommetje [illegible] niemand [illegible]. Als je het spel [illegible] eentje [illegible] altijd [illegible] maatjes opnemen in de Multiplayer mode. Tel daarbij op de toereikende hoeveelheid beschikbare auto's (een kleine twintig, waarbij het grootste deel vrijkomt na het behalen van diverse trofeeën), en je kunt wel stellen dat er behoorlijk wat te doen valt in deze racer.

KASSA!

De graphics zijn weer wat verbeterd, al zitten er soms nog wel wat slordigheden in de parcours en komt het regelmatig voor dat het beeld schokkerig wordt wanneer er teveel auto's tegelijk op elkaar botsen.

Toch valt dit alles in het niet bij de wreede crashes die je kunt maken. Het is nu zelfs zo dat je hele combo's kunt uitvoeren; zo kun je een tegenstander eerst een flinke zwieperd tegen zijn achterste geven waardoor die volledig om z'n as draait, en hem vervolgens nog een flinke beuk uitdelen [illegible]

TURBO BOOST

De A.I. van de competitie is prima in orde; zo merk je dat de gasten die zich achterin het veld bevinden makkelijker te grazen te nemen zijn dan degenen die vooraan rijden. Plezierig is de turboknop, die je extra vaart mee kan geven. Wanneer je je beuk-aktie goed timet in combinatie met deze turbo, kun je een moeilijker te pakken tegenstander net dat ene beslissende zetje geven waardoor deze met 120 km/u tegen de vangrail aanknalt. Very satisfying wanneer het je lukt, dat kan ik je wel vertellen.

Power RAPPORT

- + Vette opties
- + Goede A.I.
- + Indrukwekkende combo's
- − Oogt soms wat schokkerig

8,5

ARCATERA

THE DARK BROTHERHOOD

Arcatera, The Dark Brotherhood is de dreigende titel van een gelikt adventure met RPG elementen. Spekkie naar mijn bekkie of...?

Wat een chick! Wat een oren!

GEHEIME CULT

Arcatera: The Dark Brotherhood neemt ons mee naar een magische en prachtige fantasy wereld waarin een held van het kaliber blanke pit, brede kaak, collegebaardje moet trachten te voorkomen dat een geheime sekte (The Dark Brotherhood) probeert de Prins van de stad Senora af te zetten. Deze satanisten deinzen nergens voor terug, zijn goed georganiseerd en gehuld in een waas van mysterie; met het sfeertje zit 't dus wel goed.

Waar het eveneens meer dan goed mee zit zijn de juicy graphics; alsof het plaatselijke schoonmaakbedrijf alle art en graphics persoonlijk nog even in de boenwas heeft gezet. Er zijn tweehonderd aparte lokaties die je kunt afspeuren en honderdvijftig gedetailleerde karakters waarmee je kunt praten tegen prachtige pre-rendered backgrounds. In een tijd waar 3D zo'n beetje standaard is, is het goed te zien dat ook 2D fraaie plaatjes op kan leveren.

TRADITIONEEL

Arcatera is op sommige punten traditioneel. Het adventuren gebeurt via het overbekende point and click en je ouwehoert je helemaal ongans met NPC's voor info en allerhande clues. Daarnaast stel je een gezelschap van vier figuren samen waarmee je de straten en de omgeving van Senora afspeurt. Jij en je drie medereizigers ontwikkelen zich door experience, kunnen bij diverse shopkeepers wapens en andere goodies kopen en gaan op zoek naar info en nieuwe lokaties. Met je gezelschap zul je ook menig gevecht aangaan en in de praktijk kan dat met iedereen die je maar wilt. Natuurlijk komt het niet alleen op knokken neer want het is soms verstandiger gebruik te maken van het woord dan van het zwaard. De mix tussen adventure en RPG is goed, al slaat de balans iets meer door naar adventure. En dat past ook wel bij het detective-achtige jasje, dat men deze game aangemeten heeft.

NIET-TRADITIONEEL

Toch verschilt Arcatera op een heel belangrijk punt van een heleboel andere soortgelijke games. Zo zijn er tien verschillende eindes, waarvan er slechts een paar als happy te bestempelen zijn. Yep, je kan dus ook een slechte afloop veroorzaken. Bovendien is de game zeer non-lineair en zijn de akties van de NPC random. Als je het spel dus nog een keer speelt, kunnen NPC's die in een eerder spel aardig tegen je waren, nu opeens afstandelijk doen. Bovendien heeft alles wat je doet invloed. Ben je te opvallend Sherlock Holmes aan het spelen, dan kan de Brotherhood er vroeg of laat achterkomen. Ook die reaktie is dan random - hetgeen kan leiden tot extra aanvallen van hun guards, het verplaatsen van hun lokatie of weer wat anders. Wie de meerdere uitkomsten van de adventuregame Blade Runner al spectaculair vond, kan nu helemaal zijn lol op.

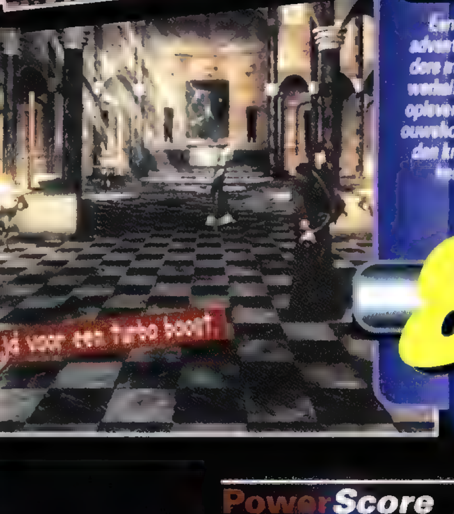

Het is allemaal jouw schuld!


Niet zo staren, en helemaal niet fluiten, eikel!


De traditionele RPG-elementen.


En hier, en daar, pak aan, en jij, en jij...


Heb jij met je kop tussen twee treinstellen gezeten of zo?


Tijd voor een turbo boost.

Power RAPPORT

- \+ Tien verschillende einden
- \+ [illegible]
- \+ [illegible]
- − Soms een beetje langdradig

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bf.ca. 1800
Systeemeisen: P II 233, 32 Mb
Fabrikant: Westka Kommunikations
Distributeur: Guillemot
Tel:035-5288887

Een erg mooi RPG-adventure waarbij meerdere malen spelen daadwerkelijk genoegdoening oplevert. Je moet wel van ouwehoeren houden, maar dan krijg je ook wel een hele [illegible] game.
JAV

8.4

Wil je nog een beetje opvallen in RTS-land dan moet je behoorlijk origineel zijn. En dus gooide nieuwkomer Zono een paar ongekend vette Mechwarriors in de strijd.

METAL FATIGUE


Ik was net zo fijn aan het bouwen, kwamen daar weer die klote blauwen.

nieuws.
MF draait om de drie broers Diego, Jonus en Stefan. Ooit waren ze de beste maatjes en streden ze gezamenlijk voor de coöperatie Rimtech tegen buitenaardse levensvormen. Op een dag krijgen ze echter vet ruzie om een machtig wapen. Diego blijft daarop Rimtech trouw, Stefan scheidt zich af met de Milagro clan en Jonas met Neuropa boys.
Net als in Starcraft kun je drie campagnes spelen die elk het verhaal vertellen vanuit het perspektief van een van de broers. Knokken overgoten met een episch sausje dus, opdat je niet als een blind paard battles uitvecht maar echt door het levensverhaal van de drie meegesleurd wordt.


Verrek, een Jedi-Mech!

COMBI

Een combinatie tussen Mechwarrior en C&C, aangelengd met een extra dot resourcement: zo kun je Metal Fatigue het best omschrijven en dat is weer eens iets

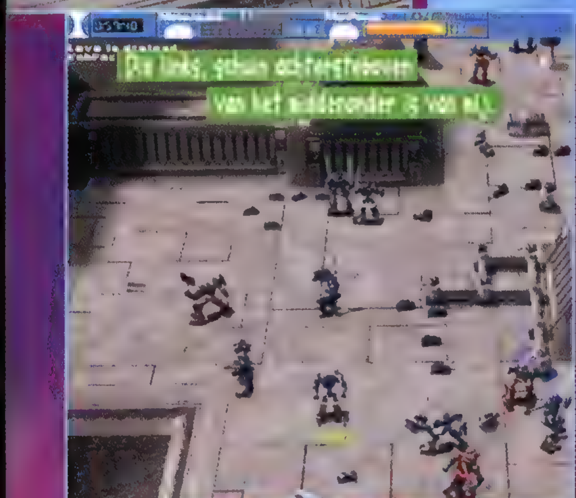
ROL-BEROERTE

Helaas viel dat sleuren mij een beetje tegen. Oorzaak hiervan was niet het verhaal zelf, dat zat goed in elkaar. De menu's waarin steeds het verhaal verteld wordt, waren echter veel te donker en werkten onhandig. Daarnaast was de spreker, zelfs als je muziek- en omgevingsgeluid uitzette, nauwelijks te horen. Weg spanning!
Je kunt hier echt spreken van een gemiste kans want de gameplay zit redelijk goed in elkaar. Iedere missie begin je met een hoofdgebouw en een aantal voertuigen. Het is vervolgens zaak om zo snel mogelijk een flink leger op te bouwen. En dat betekent grondstoffen delven en bouwen tot je er bij neervalt.
Een strategie-fan die niet kickt op resourcemanagement, kan dit spel beter links laten liggen want voordat je een lekker leger hebt opgebouwd, ben je echt een half uurtje verder. De rookies kunnen overigens in de Easy mode bepalen wanneer de vijand mag aanvallen. Tot die tijd word je dan met rust gelaten. Een aardige geste.

DRIE LAGEN

Bij het battlen draait het er vooral om een paar flinke robots in je leger te hebben. Deze ijzeren vechtmachines kun je opbouwen uit honderden verschillende onderdelen en elk onderdeel heeft zijn eigen voor - en nadelen. Leuk is dat je onderdelen kunt gebruiken van kapot geschoten vijandelijke robots; onderdelen die jezelf nooit had kunnen vervaardigen.
Komen we aan bij de balans van de gameplay, een zeer belangrijk onderdeel bij RTS-spellen, aangezien de tegenpartij net niet teveel en net niet te weinig tegenstand moet bieden.
MF is wat dat betreft geslaagd te noemen. In de Easy - en Medium mode had ik nog het gevoel dat de vijand wel ietsje eerder had kunnen aanvallen. Nu kreeg je wel erg veel tijd om een giga leger op te bouwen, hetgeen 't erg eenvoudig maakte om de vijand bij de beslissende clash te overpoweren. De Hard mode bood echter alles wat je als RTS-fan wilt zien: vette battles, hinderlijke vijanden en vele lastige knopen om door te hakken. De drie lagen waarop je vecht, namelijk de onderwereld, de aardkorst en de ruimte zelf, zorgen bovendien voor geheel nieuwe strategieën. Tel daar nog eens de dertig fraaie multiplaymappen bij op en je hebt een bovengemiddelde RTS-game.


Sneaky gasten die Mechs.


Die links, schuin achtergebleven van het middenonder is van mij.


Verontrustende mededelingen.


Geef m'n arm terug, smerige roestbak!

Power RAPPORT

+ Origineel
+ Goed verhaal
+ Uitdagend
− Slechte menustruktuur

8,4

Asheron's CALL

Bij Asheron's Call zit een bon waarmee je een maand gratis kan gamen via MSN Gaming Zone, het online Game Network van Microsoft. Na die maand moet je steeds tussen de 20 en 30 piek dokken om door te mogen spelen. Voor de gamers die zich dat kunnen veroorloven ligt er wel heel wat leuks op ze te wachten. Jij speelt een karakter in een fantasywereld vol gevaarlijke baddies. En hoe meer bad guys je verslaat, hoe sterker je wordt. En hoe sterker je wordt, hoe meer monsters je weer in de pan kan hakken. Dit levert bovendien ladingen goud en goodies op, zodat je al snel een betere uitrusting kunt kopen. Hiermee kun je - je raadt het al - nog beter monsters afslachten: het principe van alle RPG's in een notendop. Maar er is meer. De wereld kent, naast jezelf en heel veel monsters, duizenden andere spelers. Al deze gamers zijn op monsterjacht, trekken met elkaar op, drijven handel, wisselen wapens, spreuken en voedsel uit of krijgen ruzie met elkaar. Er zijn een heleboel grote steden, allemaal druk bevolkt met spelers die inkopen doen, in herbergen zitten en elkaar avonturen vertellen en nieuwe vrienden (of vijanden) maken. Een soort live RPG chatten dus.


Zeer fraaie online RPG

Wat echt knap is dat de wereld van Asheron's Call een grote, levende uitgestrekte wereld is met verschillende landschappen, flora en fauna waar je altijd door kan blijven lopen. Zo kost het een dikke 14 uur om van de ene kant naar de andere kant te lopen zonder te stoppen. Snel verveeld zul je dus niet raken. Sterker, deze online game zuigt je behoorlijk diep op!

Power RAPPORT

PC CD-ROM
Prijs: ƒ [illegible] Bf.ca. 1700 • Systeemeisen: P 200, 32 Mb RAM
Fabrikant: Microsoft • Distributeur: Microsoft
Tel:020-5001005

8^{8}

Als je de komende maanden [illegible] te doen hebt, een geeltje per maand [illegible] missen en RPG/online fanaat bent, is Asheron's Call verplichte kost! •JAN



Best aardig, geen natte droom

Wetrix

Baggeren en waterwerken, dat is waar Nederlanders in het buitenland om bekend staan. Ons lage, platte landje heeft al zoveel overstromingen meegemaakt dat wij ons daarin noodgedwongen gespecialiseerd hebben. Zodra er ergens een dijk gebouwd- of kanaal uitgebaggerd moet worden, wordt de Nederlandse expertise ingeschakeld.
Nu zullen jullie vast denken, 'wat lult die Niels, hij had beter aardrijkskundeleraar kunnen worden!'. Maar wacht, dit heeft namelijk alles met Wetrix te maken. Het begint met een plat en vierkant stuk grond dat je zo moet zien te vormen dat het zoveel mogelijk water vast kan houden. Dit doe je doormiddel van omlaag komende vormen die ik voor het gemak maar even 'uppers' en 'downers' zal noemen.
De uppers brengen de grond op de plaats waar je ze laat landen omhoog, de downers –je raadt het al- zorgen voor een kuil. Door goed gebruik te maken van de verschillende vormen moet je dus zo goed en zo kwaad mogelijk proberen bakken te maken om het water in op te vangen.
Dit water komt tussendoor omlaag en alles dat wegloopt wordt opgevangen in een buis. Is de buis vol dan is het game over. Af en toe komen er ook brandende bollen en bommen omlaag. De brandende bollen laten het water verdampen en moet je dus in een zo diep mogelijke poel laten vallen. De bommen slaan een gat in de bodem of dijken, waardoor het water wegloopt. Dit moet je met de eerstvolgende upper weer zien te repareren. Best geinig allemaal, ware het niet dat als je dijken te hoog worden, er aardbevingen komen waardoor je zorgvuldig geschapen enclaves het begeven en het spel vrijwel nooit meer te redden is.

Power RAPPORT

DREAMCAST
Prijs: ƒ 149,95 Bf.ca. 2700
Fabrikant: Take 2 • Distributeur: [illegible]
Tel:036-5[illegible]

7^{0}

Wetrix is op die vreemde [illegible] na best een leuk en verslavend [illegible]. In de budget zou ik hem zeker kopen. • [illegible]

Ultimate GOLF

Ultimate Golf van Ubi Soft is, en ga me nu niet uitlachen, de allereerste first person golfsimulatie. Ik moet toegeven dat, toen ik het persbericht las, er onmiddellijk Half-Life-achtige visioenen mijn hersenpan binnendrongen. Lekker met je golfclub de Nike-pet van Tiger Woods z'n knar meppen en slecht uitwasbare bloedvlekken achterlaten op geruite broeken en wollen spencers. Het spel is echter zeer vreedzaam van aard. Gewoon het balletje in het gaatje spelen, that's it. Nu wil je natuurlijk weten of die first person view ook een beetje bij het golfen helpt? Nou, eerlijk gezegd kun je er bij 90% van de slagen niets mee. Sterker nog, het maakt het golfen dan zelfs moeilijker.


Speelt lekker

Reden, je ziet slechts één meter vooruit en dus weet je bij lange slagen niet in welke richting je slaat. Bij de 10% van de slagen waarbij de first person view wel goed van pas komt, gaat het steevast om het putten van dichtbij. In de third person view wil je de afstand nog wel eens verkeerd inschatten en bij de first person view gebeurt dat nooit. De nieuwe view is daarmee eigenlijk niets meer en niets minder dan een extra feature die het golfsim genre weer een stukje dichter bij de perfektie brengt.
Voor de rest deugt UG eigenlijk wel. Het brengt weliswaar niet de kwaliteit en realiteit van de Links-serie van Microsoft, maar het speelt best lekker. Onder par raken lukte me nog niet binnen een dag, maar meer dan een paar slagen gaf ik niet toe op het baangemiddelde, enne, dat heb ik bij golfsims wel eens anders meegemaakt.

Power RAPPORT

PC CD-ROM
Prijs: ƒ [illegible] Bf.ca. 1800 • Systeemeisen: Pentium 200, 16 Mb RAM
Fabrikant: Vortex • Distributeur: Guillemot
Tel:035-5200007

7^{8}

De first person view van Ultimate Golf is een handig hulpje, maar [illegible] geen feature waarop je het spel blind [illegible]. Gelukkig is de rest absoluut oké. •J.J.

EXCITEBIKE 64

Hmmm Excitebike, waar ken ik die naam toch van? Ach, verrek, dat was een motorcrossgame die jaren geleden op de NES verscheen. Blijkbaar leek het de mensen van Nintendo wel leuk om hem in een 64-bits jasje te steken.







MOTORVOETBAL

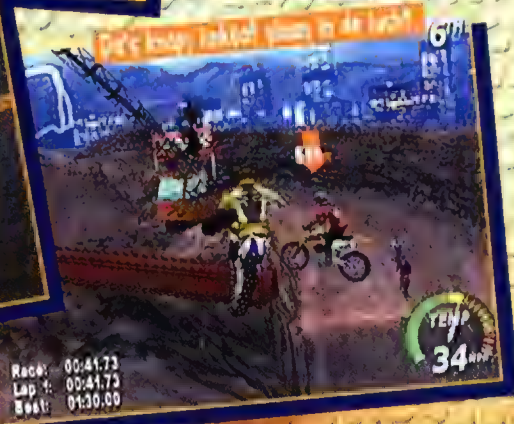
In het verleden is meer dan eens gebleken dat het een goede move kan zijn om classics te upgraden. Nintendo deed het in het recente verleden meer dan eens op succesvolle wijze (hoor ik daar iemand Super Mario zeggen?).
Ook Excitebike 64 heeft zo op het eerste gezicht behoorlijk wat te bieden. Zo kun je in drie verschillende klassen over een twintigtal in- en outdoor parcours scheuren met een motor naar keuze en zijn er een handvol extra's te verkrijgen na deze competities succesvol te zijn doorgekomen. Wat te denken van een race in de woestijn (a la Parijs-Dakar), een zeer steile bergbeklimming, een multiplayer voetbalspel (!) en zelfs de originele NES-versie (ook te spelen in 3D). Daarnaast is er ook een track creator, altijd grappig om je maatjes op te laten racen. Kortom, er staat je behoorlijk wat te wachten wanneer je deze racer in je klauwen krijgt.



LEUKE TRUUKJES

De graphics zien er meer dan behoorlijk uit, waarbij je kunt kiezen voor of hi-res graphics met de toevoeging van een Expansion Pak (voor de mooiere contouren), dan wel een snellere framerate (dus een beter gevoel van snelheid). Helaas kun je niet twee voor de prijs van een krijgen, al is het niet zo dat het spel traag verloopt wanneer je voor de hi-res mode kiest. En wanneer je vindt dat het allemaal wel wat sneller mag, kun je nog altijd de hulp inschakelen van de turbo-knop, die je een flinke (zij het gelimiteerde) boost kan geven.
Daarnaast is het ook mogelijk om, wanneer je je hoog in de lucht bevindt na een vette jump, allerlei leuke truukjes uit te halen. Niet dat dit je in de normale Race modes zal helpen om hoger te eindigen in het klassement, maar het is wel leuk om te zien allemaal.





VOORZICHTIGHEID TROEF

De besturing van het spel is in het begin een beetje wennen, voor je het weet lig je compleet versuft in de strobalen of tussen een paar rotsen. En tja, opkrabbelen kost je nu eenmaal behoorlijk wat seconden, dus het is dan ook voorzichtigheid troef.
Toch is het wel zo dat je na een paar rondjes racen de kneepjes van het motorcross-vak wel een beetje te pakken zult krijgen, dus echt zorgwekkend is het allemaal niet. Wat ik wel zorgwekkend vind, is het eentonige en hoogst irritante gebrabbel van de commentator. Ook de soundtrack klinkt mij niet bepaald als muziek in de oren. Maar met het geluid heb ik op de Nintendo 64 al vaker problemen gehad, dus Excitebike 64 is wat dat betreft niet echt een uitzondering. Nee, de fun zit 'm toch vooral in de eerder genoemde extra modes, die jou en je buddies wel eventjes zoet zullen houden.
Als sommige puntjes in deze game wat beter verzorgd waren (geluid, gameplay), had dit echt een hele goede racer kunnen zijn, desondanks zal Excitebike 64 ook in deze vorm aardig wat motorheads plezieren.

Power RAPPORT

NINTENDO 64
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Nintendo
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6097100

Los van het matige geluid en de soms wat lastige bediening, is Excitebike 64 toch een heel aardige racegame geworden. Zeker voor Nintendo-begrippen, waarbij dit type games niet altijd even goed uit de verf komt.
SKATE

8,0

front mission 3



De eerste twee delen van Front Mission deden het in Japan prima maar werden hier vrijwel genegeerd. Daar zou met nummertje 3 wel eens verandering in kunnen komen...

KLIKKLIK-KLIK

Op een of andere manier heb ik me nooit zo aangetrokken gevoeld tot turn-based military strategygames. Voor een stel wormen of varkens wil ik nog wel een uitzondering maken want dan is het vaak lachen geblazen. Bij de serieuze broertjes van deze games ben je meestal na een uur gespeeld te hebben met glazige ogen en eeltige duimen weer uitgeklikt.
Want er moet veel geklikt worden in dergelijke games en daar is Front Mission 3 geen uitzondering op. Al vanaf het begin moet je jezelf door een schier onuitputtelijke hoeveelheid tekstballonnetjes vol onzinnige dialogen heen klikken voor je tot de eigenlijke gameplay bent doorgedrongen. Maar ben je daar eenmaal beland en begin je je een weg door de eerste missies te werken dan merk je dat Front Mission 3 een verdomd hoge verslavingsfaktor heeft en misschien wel de eerste serieuze turn-based military strategygame is die het echt ver zou kunnen schoppen.

DROLLE-GRAPHICS

Grafisch gezien is Front Mission 3 natuurlijk een absolute drol. De textures zijn gepixeld en nogal ruw en hakkelig. De zwakke graphics worden nog eens extra benadrukt door de prachtig gerenderde introfilm, waar elke zichzelf respecterende Mechwarrior-game jaloers op zou kunnen zijn. Maar, zoals je weet, in dit soort games draait het niet om de graphics. Evenmin draait het trouwens om het verhaal, want de zwakke dertien-in-een-dozijn storyline kennen we zo langzamerhand wel: de slechteriken hebben een superwapen gestolen en nu moet jij de aarde redden door in een enorme robot genaamd Wanzer de strijd tegen het kwaad aan te gaan en alles wat je onderweg tegenkomt aan gort te schieten.

GAMEPLAY

Waar het in Front Mission 3 wel om draait is de gameplay. Het spelsysteem lijkt op een bordspel en alles draait om de juiste strategie. Je Wanzers wandelen over terreinen die verdeeld zijn in een gridstruktuur, waarin je omstebeurt moves maakt en de overal aanwezige vijanden aanvalt.
Heb je je pad uitgestippeld, het wapen en je target gekozen dan shift de camera en zie je van dichtbij hoe de battle verloopt. Beurt voor beurt probeer je je tegenstander te slim af te zijn, terwijl je overal rekening mee moet houden.
Zo heeft elk wapen een eigen range en kan je sommige vijanden kapotschieten van een veilige afstand. Andere moet je juist bestormen met een paar bevriende Wanzers, voor ze je tot schroot schieten.
Ook moet je constant rekening houden met de omgeving. Achter sommige objekten kan je je verschuilen tijdens een aanval, andere schiet je overhoop om vrije doorgang te krijgen. Tijdens het vechten moet je proberen je robot zo veel mogelijk te ontzien, want hoe zwakker je Wanzer, des te zwakker is ook je aanvalskracht! Gelukkig is elk deeltje upgradable. Alle onderdelen zijn te koop, te ruil of te repareren. Zo moet je zorgen dat je robot een beetje up-to-par blijft naarmate de vijanden moeilijker worden.

150 UUR

Als je eenmaal in deze game zit, kom je er niet snel meer uit. Het kan je dan geen ene reet meer schelen dat de graphics zo gaar zijn, of dat je je door uren lange dialogen moet klikken. De enorme hoeveelheid levels bieden maar liefst 150 (!) uur speelplezier en reken maar dat je niet stopt voordat je elk leveltje hebt uitgedokterd.

Power RAPPORT

- + Verslavend
- + Speelt lekker weg
- − Drollegraphics
- − Drolleverhaal

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2200
Fabrikant: Squaresoft
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530130

Front Mission 3 is tot mijn grote verbazing een uiterst verslavende titel. De game ziet er niet uit en heeft net zo veel verhaallijn als een drol maar biedt op de een of andere manier toch urenlang speelplezier.
DRE

7,9

Kan het nog dichterbij?

Ik zou 'm niet kwaadmaken.

Mag ik de mijne goed doorbakken?

Een schouderduw is toegestaan.

Chop, chop, bovenop je kop.

PowerWeb Update

onder redactie van Boris

http://www.powerweb.nl

NIEUW POWERWEB

Soms is het leven vreemd, vooral op de Power Unlimited redactie. Wat is het geval? De Powerweb-site is voor de tweede keer binnen een half jaar gerestyled. De 'oude' vormgeving moest na vijf maanden online te zijn geweest alweer plaats maken voor een vormgeving die meer op de VNUNET-moedersite lijkt. Bedrijfspolitiek noemen ze dat, maar ja, lekker belangrijk. Waar het ons om gaat is dat het Powerweb weer een lekker fris koppie heeft gekregen en nu nog meer koele shit heeft.
Zo gaan we, zoals beloofd, binnen niet al te lange tijd beginnen met reviews en previews en hebben we ook het forum flink uitgebreid. Verder zal er, na lang aandringen van de vaste bezoekers, eindelijk een chat-funktie komen. Maar natuurlijk ligt bij het Powerweb de nadruk op de dagelijkse nieuws-updates. Kom eens langs, zou ik zeggen, op

www.powerweb.nl



INTERNET SECURITY

Shields UP!

Greetings!

Shields UP! quickly checks the SECURITY of YOUR computer's connection to the Internet.

For the most reliable results you are invited to use our FREE IP Agent:

Online gamen en internet via de kabel gaan hand in hand. Maar met de toename van het aantal computers die lang achter elkaar of zelfs permanent online zijn, komt ook een zeker risico voor de bezitters van deze computers om de hoek kijken.
Als een computer namelijk niet goed beveiligd is dan is het niet al te ingewikkeld voor anderen om eens een kijkje te nemen wat er allemaal op je harde schijf staat. Trojans, Virussen en Backdoor-programma's maken het aspirant hackers wel heel gemakkelijk vandaag de dag.
Gelukkig is er een site waar je een duidelijk overzicht krijgt van de do's en dont's van internet. De site vertelt je alles wat je wilt weten over veiligheid en internet en je kunt zelfs enkele tests uitvoeren om te kijken hoe veilig jouw computer is.
Deze site is verplichte kost voor iedereen die een permanente internet verbinding heeft en er zeker van wil zijn dat z'n computer veilig is.
Check:

Demo Time

DEUS EX

Daikatana mag dan misschien een totale flop zijn geworden. De vette RPG Deus Ex van Ion Storm maakt een heleboel goed.
Het spel moet, op het moment dat ik dit schrijf, nog in de winkel verschijnen maar de demo is alvast op het net gezet. Dit leidde in eerste instantie tot grote problemen want op de eerste dag waren bijna alle download sites overbezet. Gelukkig stond de file toen al veilig en wel op het Powerweb.
Ion Storm doet niet kinderachtig over de grootte van de demo want die is maarliefst 149 Mb zwaar!



GROUND CONTROL

Geen enkele demo is zoveel gedownload van het Powerweb als de nieuwe Ground Control demo. Dat is ook geen wonder want de demo is net als het spel absoluut de moeite waard.
Een review lees je in deze PU dus valt er voor mij weinig meer over te zeggen behalve dan dat 45 Mb niet veel is voor zo'n vette demo.

STARLANCER

Een tijdje terug schreef Jan een review van deze spacegame en sindsdien is het spel nog heel wat gespeeld op de PU redactie. Een echte aanrader dus maar Microsoft had het al die tijd nagelaten om een demo van het spel uit te brengen en daar is nu eindelijk verandering in gekomen.
Dus iedereen die het spel nog niet gespeeld heeft, kan nu de Starlancer demo (75 Mb) van het Powerweb afhalen.



EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer

Eeuwig leven post stuur je naar: POWER UNLIMITED, POSTBUS 1914 2003 BA Haarlem

Of ons e-mail adres: eeuwigleven@powerunlimited.nl

Voor spoedgevallen kun je terecht bij: NINTENDO SERVICELIJN: 0909-0490444 (1 gulden per minuut)

SONY PLAYSTATION LINE NEDERLAND: 0909-9000000 (1 gulden per minuut)

BELGIË: 0900-00000 (Hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden, Laagtarief 6.05 franc per 40 seconden)

Geschrokken en bedroefd was ik over het nieuws dat Looking Glass op de fles was gegaan. Het bedrijf dat baanbrekende games maakte als Terra Nova, System Shock 1 en 2, Thief en Thief II: The Metal Age, is niet meer. Ik was een dag van de kaart. Dit kon namelijk heel goed betekenen dat Thief III nooit het daglicht (of moet ik zeggen het maanlicht) zou zien.

Maar gelukkig, na slecht nieuws komt altijd goed nieuws. De website Avault weet te melden dat meerdere grote partijen geïnteresseerd zijn in de Thief licentie. Geheel terecht, want de gameplay van Thief is een van de origineelste concepten ooit. Dus de kans dat Garrett over een jaar of wat toch weer uit de schaduwen opduikt, is aanwezig. Gelukkig maar.

JAN



tip van de maand



PERFECT DARK

Hier zijn alle tips, truuks, cheats en codes voor het beste spel voor de Nintendo 64, aldus Jeffrey Hendriks die hiermee een spel naar keuze wint!

*Om in te loggen als agent van het Carrington Institute op hun Internetpagina (www.carringtoninstitute.com) moet je de volgende username en password gebruiken
Username: solaris
Password: pal32ver21z

Om wapens voor Joanna te verdienen in Solo mode staat hier wat je moet doen. (Als er bij Tijd "Finish" staat, hoef je het level alleen maar uit te spelen, en als er "Game Boy" bijstaat kun je hem verdienen door de Game Boy versie van het spel in de transfer pack te doen. Als je de Nintendo aanzet doet het spel de rest.)

Wapen	**Rocket Launcher**
Level	1.3 Datadyne Extraction
Moeilijkheidsgraad	Iedere agent
Tijd	Finish
Wapen	**Sniper Rifle**
Level	2 - Carrington Villa
Moeilijkheidsgraad	Iedere agent
Tijd	Finish
Wapen	**Super Dragon**
Level	4.3 - Area 51 Escape
Moeilijkheidsgraad	Iedere agent
Tijd	Finish
Wapen	**Laptop Gun**
Level	5.2 - Air Force One
Moeilijkheidsgraad	Iedere agent
Tijd	Finish
Wapen	**Phoenix**
Level	8 - Attack Ship
Moeilijkheidsgraad	Iedere agent
Tijd	Finish
Wapen	**Psychosis Gun**
Level	3.1 - Chicago
Moeilijkheidsgraad	Perfect agent
Tijd	1:44
Wapen	**Trent=92s Magnum**
Level	5.3 - Crash Site
Moeilijkheidsgraad	Agent
Tijd	2:50
Wapen	**FarSight**
Level	6.2 - Deep Sea
Moeilijkheidsgraad	Perfect Agent
Tijd	5:13

Meer tips op de volgende pagina's



Perfect Dark

DE VOLGENDE CHEATS BEÏNVLOEDEN DE GAMEPLAY

Cheat	**Invincible**
Level	Area 51- Escape
Moeilijkheidsgraad	Agent
Tijd	3:50
Cheat	**Cloaking Device**
Level	3.2 - G5 Building
Moeilijkheidsgraad	Agent
Tijd	0:59/Game Boy
Cheat	**Marquis of Queensbury Rules**
Level	1.1 - dataDyne Defection
Moeilijkheidsgraad	Special Agent
Tijd	1:30
Cheat	**Jo Shield**
Level	6.2 - Deep Sea
Moeilijkheidsgraad	Iedere agent
Tijd	Finish
Cheat	**Super Shield**
Level	7 - Carrington Institute Defense
Moeilijkheidsgraad	Agent
Tijd	1:12
Cheat	**Perfect Darkness**
Level	5.3 – Crash Site
Moeilijkheidsgraad	Iedere agent
Tijd	Finish
Cheat	**Enemy Rockets**
Level	6.1 - Pelagic II
Moeilijkheidsgraad	Iedere agent
Tijd	Finish
Cheat	**Enemy Shields**
Level	7 - Carrington Institute Defense
Moeilijkheidsgraad	Iedere agent
Tijd	Finish

Als je in de Firing range 'All Gold' hebt gehaald, krijg je de beschikking
over de volgende wapens voor Joanna in Solo mode: **PP9i, CC13, KLO1313, Kf7 Special, ZZT 9 mm, DMC, AR 53, RC-P45.**
De volgende cheats zorgen ervoor dat een bepaald wapen (of een effekt op een wapen) uit- of aangezet kan worden:

Cheat	**Classic Sight**
Level	1.1 - dataDyne Defection
Moeilijkheidsgraad	Iedere agent
Tijd	Finish
Cheat	**Unlimited Ammo Laptop Gun**
Level	5.2 - Air Force One
Moeilijkheidsgraad	Perfect Agent
Tijd	2:59
Cheat	**Hurricane Fists**
Level	1.3 - dataDyne Extraction
Moeilijkheidsgraad	Agent
Tijd	2:03/Game Boy
Cheat	**Unlimited Ammo**
Level	6.1 – Pelagic II
Moeilijkheidsgraad	Special Agent
Tijd	5:50
Cheat	**Unlimited Ammo, No Reloads**
Level	5.1 - Air Base
Moeilijkheidsgraad	Special Agent
Tijd	2:59
Cheat	**X-Ray Scanner**
Level	4.2 - Area 51: Rescue
Moeilijkheidsgraad	Iedere agent
Tijd	Finish
Cheat	**Tracker/Weapon Cache**
Level	R- Location 9 - Skedar Ruins
Moeilijkheidsgraad	Iedere agent
Tijd	Finish/Game Boy
Cheat	**All Guns in Solo**
Level	9 – Skedar Ruins
Moeilijkheidsgraad	Perfect Agent
Tijd	4:07/Game Boy

FUN CHEATS

Cheat	**DK Mode**
Level	3.1 - Chicago
Moeilijkheidsgraad	Iedere agent
Tijd	Finish
Cheat	**Small Jo**
Level	3.2 - G5
Moeilijkheidsgraad	Iedere agent
Tijd	Finish
Cheat	**Small Characters**
Level	4.1 - Area 51 Infiltration
Moeilijkheidsgraad	Iedere agent
Tijd	Finish
Cheat	**Team Heads Only**
Level	5.1 - Air Base
Moeilijkheidsgraad	Iedere agent
Tijd	Finish
Cheat	**Speel de game als Elvis**
Level	Area 51 Rescue
Moeilijkheidsgraad	Perfect agent
Tijd	7:00
Cheat	**Slow Motion Single Player**
Level	1.2 - dataDyne Investigation
Moeilijkheidsgraad	Iedere agent
Tijd	Finish

PC CD-ROM

MICROSOFT BASEBALL 2001

Als je speelt met Ramon Martinez van de Boston Red Sox als pitcher in een competitiewedstrijd, druk dan op "S" om **een 107 mph curveball** te gooien.



PLAYSTATION

CHAMPIONSHIP MOTORCROSS

Alle classes: Vul in ALL EVENTS als naam in de Championship mode
Alle tracks: Vul in DIRT TRACKS als naam in de Championship mode
Mirror tracks: Vul in OPPOSITE LOCK als naam in de Championship mode. Kies de "Race Settings" onder "Options" om de "Mirror Mode" optie te kiezen

EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer

PC CD-ROM

DAIKATANA

Eerst moet je het spel starten in Console mode door het spel te laden met C:\daikatana\daikatana.exe +set console 1 op de command line of de windows shortcut. Toets in het spel [~] om het consolescherm te laten verschijnen en tik een van de volgende codes.

cheats 1 = Cheats inschakelen
cheats 0 = Cheats uitschakelen
god = God mode
health_[100 of meer] = Extra health erbij
weapon_give_[1 tot 10] = Wapen selekteren
massacre = Vernietig alle monsters op dit level
notarget = Onzichtbaar
noclip = Door muren lopen (no clipping mode)
cam_toggle = Kies tussen drie verschillende cameraviews
cam_nextmon = Camera richt zich op volgende monster
cam_nextside = Camera richt zich op teamgenoot
screenshot = Maak screenshot
timescale_[snelheid] = Snelheid van spel veranderen, 1.0 is startwaarde
map_[levelnaam] = Level selekteren
giveall = Geef alles
give_all_weapons = Idem

PC CD-ROM



RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR - URBAN OPERATIONS

Cheats van SWAT-leider Dave van de Weerdhof uit Veenendaal.

Druk tijdens het spel op [Enter] om het communicatiescherm weer te geven en tik dan een van de volgende codes.

avatargod	Geselekteerde figuur is onzichtbaar
teamgod	Team onoverwinnelijk
teamshadow	Team onzichtbaar
theshadowknows	Onzichtbare mode
5fingerdiscount	Munitie bijvullen
silentbutdeadly	Scheten laten tijdens lopen
turnpunchkick	2D spelers
1-900	Zwaar ademen
explore	Kies overwinningscondities
nobrainer	Schakel A.I. uit
wounddeath	Schoten die verwonden zijn dodelijk
monocle	Monocular mode
clodhopper	Grote voeten
meganoggin	Megagrote hoofden
bignoggin	Grote hoofden
stumpy	Stumpy mode
debugkeys	Aktiveer debug toetsen
death	Pleeg zelfmoord

PLAYSTATION

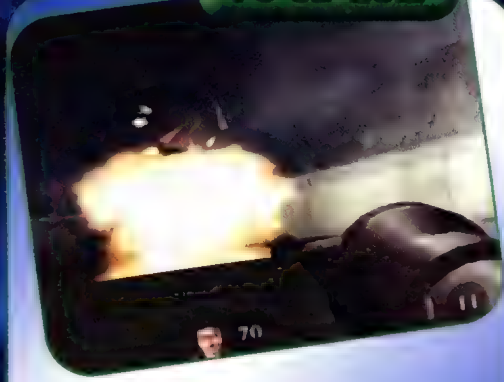


READY TO RUMBLE 2

Start een nieuw kampioenschap en tik als naam.

GOLD = Alle spelers in de gouden klasse
SILVER = Alle spelers in de zilveren klasse
BRONZE = Alle spelers in de bronzen klasse

PC CD-ROM



CODENAME EAGLE

Druk op [Alt] + [s] en tik: armorgod = 200% armor
Druk op [Alt] + [s] en tik: weaponmaster = Alle wapens
Druk op [Alt] + [s] en tik: itemgod = Extra items
Druk op [Alt] + [s] en tik: codenamegod = God mode

PC CD-ROM

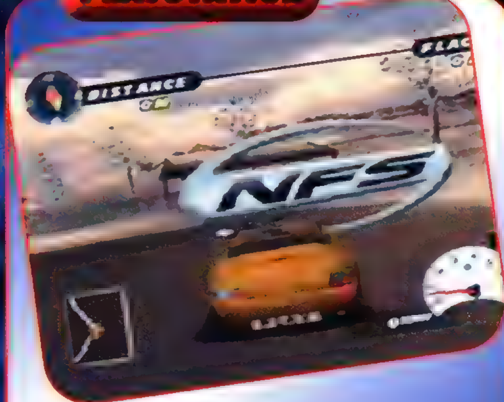
STARLANCER

Hou [Ctrl] ingedrukt op het hoofdmenu en tik "potato". Als je dit goed gedaan hebt, verschijnt er "M1" in de linker bovenhoek. Toets een nummer tussen 1 en 24 om het missienummer te veranderen, hou dan een van de volgende knoppencombinaties ingedrukt totdat het schip-selektiescherm verschijnt zodat je het schip kunt kiezen.

[Shift] + [F1] = Predator
[Shift] + [F2] = Naginata
[Shift] + [F3] = Grendel
[Shift] + [F4] = Crusader
[Shift] + [F5] = Coyote
[Shift] + [F6] = Mirage IV
[Shift] + [F7] = Tempest
[Shift] + [F8] = Patriot
[Shift] + [F9] = Wolverine
[Shift] + [F10] = Reaper
[Shift] + [F11] = Shroud
[Shift] + [F12] = Phoenix



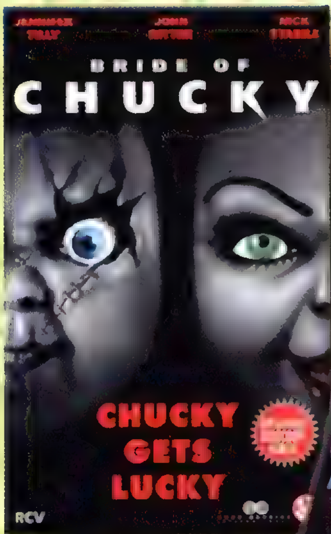
PLAYSTATION



NFS: PORSCHE 2000

Noem jezelf "allporsche" om alle auto's te kunnen kiezen.

POWERSJOP



BRIDE OF CHUCKY
Bloedstollende film over de meest beruchte pop ter wereld, met o.a. Jennifer Tilly en Nick Stabile.

THE FACULTY
Spannende thriller met fantastische special effects, met o.a. Famke Janssen en Salma Hayek, van de schrijver van Scream 1 en Scream 2.

Prijs voor abonnees:
fl 25,- per stuk

Prijs voor niet-abonnees:
fl 29,95 per stuk

Maak het juiste bedrag over op rekeningnummer 9229 van VNU- Abonnementen-service in Hoofddorp o.v.v. 64894 video Bride of Chucky

Maak het juiste bedrag over op rekeningnummer 9229 van VNU- Abonnementen-service in Hoofddorp o.v.v. 64893 video The Faculty

BESTEL DAN ALS JE DURFT!

HITTEGOLF?
PAK DEZE LAUWE HAT EN JE BENT WEER COOL!

Prijs voor abonnees:
fl 19,95



Prijs voor niet-abonnees:
fl 24,95

Maak het juiste bedrag over op rekeningnummer 9229 van VNU- Abonnementenservice in Hoofddorp o.v.v. 63512 bob hat

BEL 023-5566850 EN BESTEL

Alle aanbiedingen gelden zolang de voorraad strekt, dus OP=OP!!!



OMDAT SCHOOL AL SAAI GENOEG IS!

De Power Unlimited agenda is ook te koop voor fl.19,95 bij de kantoor- en boekhandel en V&D.

fl 19,95

Maak het juiste bedrag over op rekeningnummer 9229 van VNU-Abonnementenservice in Hoofddorp o.v.v. 64895 Agenda POW

PLAYSTATION

BUST A GROOVE 2: DANCE HEAVEN MIX

Speel als Columbo: Voltooi het spel als Shorty
Speel als ChiChi en Sally: Voltooi het spel als Capoeira
Speel als Robo-Z Gold: Voltooi het spel in 'Mix' mode en geef het Pander bonuslevel vrij.
Speel als Pander: Voltooi het spel als Robo-Z Gold en geef het Pander bonuslevel vrij.

NINTENDO 64



AMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.

Jeffrey Hendriks kwam met cheats voor deze shooter voor de N64

Deze codes invoeren bij het password scherm.

Siberia 2 PNTNNP
Siberia 3 NGMLQP
Siberia 4 SPLGZW
Jungle 1 DQRFKW
Jungle 2 PSQQLW
Jungle 3 NBGJVX
Volcano 1 VKPDMX
Volcano 2 SDKNSX
Volcano 3 PVBWGJ
Volcano 4 NWVCHJ
Hive 1 PNRVPZ
Hive 2 NGQDCZ
Hive 3 VRGBNZ
Hive 4 SVPQQZ

Deze codes moet je invoeren in het cheatscherm.

Run fast = SONIC
Infinite ammo = SORTED
Pen and ink mode = SKETCHY
Alle levels = SKIPPY
Alle weapons = LOADED
Invincibility = GODLY

Deze codes moeten ook in het cheatscherm worden ingevoerd, maar er kan maar één code tegelijk aktief zijn.

Volcano guard = RUBBER
Hive guard = LEGGY
Hive fodder = UGLY
Female trooper = GODDESS
Egypt fodder = CLAW

*Als je levels wilt skippen, moet je bij het levelselect scherm de levelnaam highlighten en naar links of rechts drukken.

PC CD-ROM





THE SIMS

Makkelijker geld verdienen
Druk op Ctrl + Shift + C en tik de code klapaucius in. Hou enter ingedrukt zodat het woord 'No such cheat' in beeld komt. Als je Enter ingedrukt blijft houden kun je meer dan 99 miljoen Simoleons krijgen.

Makkelijkere relaties
Creëer een familie met een man en vrouw die in dezelfde categorie staan ingedeeld en zet ze in je huis. Laat ze dan tien keer achter elkaar kussen zodat de relationship meter op 100 komt. Als je ze door laat zoenen vraagt de vrouw om een baby.

Doden verkopen
Als een van je Sims doodgaat laat hij een urn of een grafsteen achter. Na 24 uur kun je deze oppakken in Furnish mode en verkopen. Je krijgt er maar 3 tot 10 Simoleons voor, maar het is beter dan een kerkhof in je achtertuin.

Magische vuilnisbak
Deze truuk bespaart de tijd die nodig is om de vuilnis buiten te zetten. Koop de vuilnisbak van 30 Simoleons. Beveel je Sim om de vuilnisbak leeg te maken. Cancel dat bevel als hij/zij de vuilnis uit de bak haalt. Beveel hem dan om de zooi die hij zojuist gemaakt heeft op te ruimen. Je Sim zal de volle zak naar een andere bak in het huis brengen.

Een tweede kans met een verwaarloosde baby
Wacht op de social worker die de baby komt ophalen. Voordat ze binnenkomt, ga je naar de House Edit mode en delete je alle deuren in je huis waardoor ze naar binnen kan. Er verschijnt een scherm dat zegt dat je een nieuwe baby hebt.

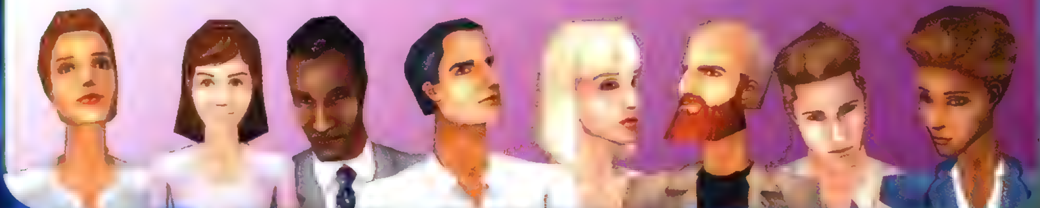
Spoken
Als een van je Sims doodgaat en er zijn nog nabestaanden dan zullen deze worden bezocht door de geest van de overleden Sim.

Naakte Sims
Als een van je Sims in de douche is (er is dan geen pixelwaas) vul je de code move_objects in in het cheatscherm. Deze code zorgt ervoor dat je objekten kan bewegen. Pak de douche op en zet hem ergens anders neer; je ziet de Sim nu in z'n nakie.

Nooit vuilnis buiten zetten
Koop de kleine, blauwe vuilnisbak van 30 Simoleons. Telkens als hij vol is verkoop je hem voor 30 Simoleons. Koop vervolgens gewoon een nieuwe en het vuil hoeft nooit meer naar buiten.

Nooit meer rekeningen
gebruik de move-objects code. Pak nu de brievenbus op en delete hem. Nu kan niemand meer rekeningen in je brievenbus stoppen.

Zwevend huis
Bouw een huis op palen en zorg ervoor dat je de hele omgeving waar je aan het bouwen bent, bedekt. Als je klaar bent sloop je de pilaren onder het huis en het huis zweeft. Bouw vervolgens gewoon een trap om binnen te komen.



PC CD-ROM



THE SIMS

Nog meer gesim!
Loop naar je koelkast en klik op Snack, zodra je Sim voor de deur van de koelkast staat klik je linksboven in je scherm op het koelkastje zodat er een rood kruis door komt te staan. Je Sim haalt nu de zak chips uit de koelkast zonder dat je er voor hoeft te betalen!

PC CD-ROM

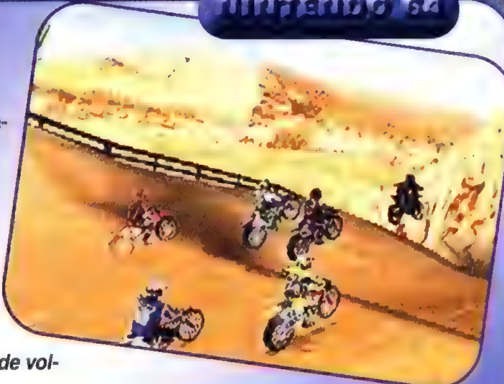


MOTO-CROSS MADNESS 2

Tik in het hoofdmenu "big heads", zodat de **motorcrossers grote hoofden hebben**.

NINTENDO 64

EXCITEBIKE 64



Jasper de Groot was vast erg excited toen ie deze mailtjes instuurde.

Om het cheatmenu binnen te komen, ga je naar het mainmenu en druk je (en hou je ingedrukt!) de L Button, C-Right en C-Down, en dan druk je op de A Button.

Nu kun je in het cheatmenu de volgende codes invoeren

INVISRIDER: Maakt alle rijders onzichtbaar
BLAHBLAH: Zet de Big Head mode aan
SHOWOFF: Zet the Stunt Bonus aan

PC CD-ROM



NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000

Pieter de Jong heeft een echte Beun de Haas tip. Als je in Evolution mode flappen tekort komt, koop dan een flink verrotte tweedehands bak en knap 'm op. Verkoop 'm en, afhankelijk van de auto, kun je **flink wat winst opstrijken** (soms wel een half miljoen winst bij de 935!). Dit zijn de beste auto's: 935 Moby Dick Coupe, 550A Spyder, Carrera RS 2.7 Coupé.

NINTENDO 64



POKEMON SNAP

Van Tim Wanders uit Doetinchem.

MEW
Als je Mew wilt fotograferen moet je op de rainbow cloud zes Pokemon beelden fotograferen en naar prof. Oak gaan. Hij geeft je toegang en opent een poort. Daarachter zit Mew.

KINGLER
Als je op het strand de rotsformatie gepasseerd bent, kijk dan achter je. Op de rear angle van je kaart zie je een Kingler, maak een foto.

PIKACHU, ZAPDOS en PINSIR
Wanneer je door de eerste set deuren gaat (niet de cave mouth) is Pikachu dichtbij het ei met appels. Maak een foto en speel daarna op je Pokeflute. Pikachu zal dan de gevangen Zapdos bevrijden en hij zal iets aanzetten waardoor je een schaduw van Pinsir op de muur ziet, maak daar gauw een foto van want je zult Pinsir niet meer tegenkomen.

WEEZING
Ga naar de crater aan de linkerkant en gooi er wat Posterballs in. Wacht tot er rook uitkomt en er zal een Weezing verschijnen.

VILLEPLUME
Loop langs de rivier en als je bij een hele grote bloem komt moet je op je Pokeflute spelen. Eerst lijkt het een gewone bloem maar als je speelt op je Pokeflute wordt het een Villeplume.

CRYSTALLEN ONIX
Ga in het begin van de grot staan en wacht vijf seconden. De muur wordt dan een beetje zilver en vervolgens komt er een print van de Crystallen Onix op de muur.

DUGTRIO
Doe 'new game' en blijf kijken naar de berg tegenover je. Langzaam zal de berg veranderen in een Dugtrio.





EEUWIG Leven
Walkthrough

PLAYSTATION

FEER EFFECT

Eerst 'Credits' selekteren in het optiescherm en daarna onderstaande codes intikken.

Invincibility:
L1, ▲, ⇧, ⇩, ●, ●, ▲, ■, ⇦, ■
Alle wapens:
L1, ▲, ⇧, ⇩, ●, ●, ▲, ■, ⇧, ●
Full ammunition:
L1, ▲, ⇧, ⇩, ●, ●, ▲, ■, ⇦, ▲
Extra ammunition:
L1, ▲, ⇧, ⇩, ●, ●, ⇦, ⇦, L1, L2
One hit kill with firearms:
L1, ▲, ⇧, ⇩, ●, ●, ▲, ■, ⇩, R1
One hit kill met de smack-jack, knife of je vuisten:
L1, ▲, ⇧, ⇩, ●, ●, ▲, ■, ⇩, L1
Expert mode:
⇩, ⇩, ⇩, ▲, ⇩, ⇩, ⇩, ■, ⇦, ⇨
voor meer uitdagende tegenstanders
Rapid fire:
L1, ▲, ⇧, ⇩, ●, ●, ⇧, ⇧, ⇧, ⇩
Instant puzzle solution:
L1, ▲, ⇧, ⇩, ●, ●, ⇩, ⇩, ⇩, ⇧.

PLAYSTATION

SYPHON FILTER 2

Super Agent: Ga naar het pauzemenu en ga dan naar wapens, hou select en L2 ingedrukt. Ga dan naar het optionscherm cheats.
Einde missie: Ga naar het pauzemenu en ga daar naar map, hou L2 en R2 ingedrukt. Ga nu naar het option scherm cheats.

PC CD-ROM

QUAKE III: ARENA

In de map "Quake III Arena \ baseq3 " vind je de file " q3config.cfg " Als je deze file opent met een tekstverwerker kan je de **tijdlimiet veranderen** door: alle frag limits en time limits op nul te zetten, hierdoor komen alle limieten op 'no limit te staan'.

PLAYSTATION

JEDI POWER BATTLES

Speel als Darth Maul
Speel het spel uit met Qui-Gon Jinn. Zorg dan dat je in het characterselect screen, Qui-Gon Jinn highlight en op Select drukt. Darth Maul's foto zal die van Qui-Gon Jinn vervangen.
Speel als Queen Amidala
Speel het spel uit met Obi-Wan Kenobi. Zorg dan dat je in het characterselect screen, Obi-Wan Kenobi highlight en op Select drukt. Queen Amidala's foto zal die van Qui-Gon Jinn vervangen.
Speel als Captain Panaka
Speel het spel uit met Plo Koon. Zorg dan dat je in het characterselect screen, Plo Koon highlight en op Select drukt. Captain Panaka's foto zal die van Plo Koon vervangen.
Access Level 11Droidekas: Speel het spel uit met Plo Koon.
Access Level 12 Kaadu Race: Speel het spel uit met Adi Gallia.
Access Level 13 Gugan Round-up: Het Gugan Round-up level kun je vinden door Gugan artefakten te vinden terwijl je de game speelt, je vindt ze op de volgende lokaties:
Naboo Swamp: Aan het eind van het 2e level in Crevice. Tatoonie: Op een medium-sized plateau bij het scherm. Spring in de hut met de Jawa ervoor. Gugan Ruins: Vlak aan het einde, na de verborgen val, naast de boom en de struiken.
Access Level 14 Survival Challenge: Completeer de game met Mace Windu.
Ultimate Saber: In level 14, vecht je tegen 100 tegenstanders. Hierdoor zal de Ultimate Saber worden unlockt!

Points nodig per level voor maximum experience

Level	Points	Level	Points
1	24000	6	51000
2	21000	7	30000
3	31500	8	7650
4	39000	9	14000
5	34000	10	12000

GameShark codes

Unlock all levels =	800AD29C 000F
Infinite credits =	800B2404 0000
Infinite health =	800B240C 0064
Infinite force =	800B2414 0064
Infinite bombs =	800B241A 0005



DREAMCAST

DEAD OR ALIVE 2

Skate testte de game en Jan heeft de tips en cheats, sommige met erotische lading!

Originele opening
Doe het volgende om de originele openingsfilm te krijgen, waarin een naakte Kasumi-kloon in beeld verschijnt! Zet je leeftijd op 21 in de game options. Dan zorg je ervoor dat je een braking maakt in Survival mode (maakt niet uit welk) waarbij je je naam invult als REALDEMO. Als je daarna je game hebt gesaved kun je iedere leeftijd invullen.

Control victory pose view
Als je karakter zijn of haar victory pose doet, hou X ingedrukt en druk op de D-pad of de Analog-stick om de camera te besturen. Hou B ingedrukt om in te zoomen en wederom met het D-pad of de Analog-stick om de camera te besturen.

3D character preview
Ga naar de vs. mode option screen en disable de "Quick Selector" selection. Hierdoor kun je fighters in 3D previewen in het character selection screen en tevens hun verschillende kostuums bekijken.

Increased jubbling
Ga naar het options menu, en kies de gamesetting waarmee je je leeftijd kan bepalen tussen de 13 en 99. Hoe hoger je je leeftijd invoert, hoe meer de borsten van de dames aan het schudden gaan!

Kasumi's extra kostuum
Kies de Story mode en kies Kasumi's 3e (roze) kostuum. Speel het spel door totdat je tegen jezelf moet spelen. Nu zal de computer in een zwart pakje verschijnen in plaats van roze.

Vecht in de nighttime Aerial Garden
Enable levelselect voor de Versus mode. Highlight dan in de levelselection screen: Aerial Garden en druk op Y of R.

Een verborgen Ayane FMV sequence
Kies Ayane en speel de Story mode totdat je tegen Kasumi in de White Storm level moet vechten. Trap haar van de richel in de ijsgrot. Als je in de grot bent, finish het gevecht. Als je haar KO mept, zorg dan dat je haar zo trapt dat ze tenminste tien passen door de lucht vliegt (dus een behoorlijk eindje). Nu komt er een FMV sequence waarbij je een blauw rokerig objekt op Kasumi afschiet. Dit geheel vereist flink wat oefening!

Full pause screen
Pauzeer de game en druk op R, of Y + B, of X + Y

Taunt opponent
Gebruik de onderstaande combo's om je tegenstander te 'taunten'
Druk op Left, Right, Left, R
Druk op Right, Left, Right, R
Druk op Down (2x), R
Druk op Back (2x), R

Hidden bikini artwork
Stop de game disk in a PC CD-ROM speler om diverse beelden te zien van de game babes in bikini. Kijk in de bonus directory!



PLAYSTATION



STREET SKATER 2

Unlock alle karakters: ⇦ - ⇦ - ● - ● - L2 - ■ - ⇨ - R2
Unlock all tracks: ⇦ - ⇨ - ⇦ - ⇨ - ● - ● - R1 - ■
Max out player's status/trick level: L1 - ■ - ⇦ - ⇦ - R2 - ⇦ - R1 - ⇦
Unlock view movies menu item: R2 - R2 - L1 - L2 - L1 - R1 - R1 - R1
Unlock alle boards: ● - ● - ■ - ● - ■ - ■ - ● - R1
Verander de karakter outfits: Als je een karakter kiest druk je op ? en hou je L1, L2, R1 of R2 ingedrukt

PC CD-ROM



FLYING HEROES

Tik deze codes in terwijl je een game speelt.
niardica = Acid Rain
senimga = Agmines
noddegamra = Armageddon
kaolc = Cloak
duolchtaed = Death Cloud
tsooberif = Disorientate
erifllaf = FallFire
tsooberif = Fire boost
llaberif = Fireball
hsalf = Flash
ommalluf = Full ammo
htlaehlluf = Full health
anamlluf = Full mana
lerrabsag = Gas Barrel
llabeci = Iceball
elbisivni = Invisible
ratslatem = Metal Star
retropelet = Teleporter
senimex = Xemines

PowerSales

postbus 1914, 2003 BA Haarlem

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 PC-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redactie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (POWERSALES) POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

Vermeld zowel je naam als je adres!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst 023 - 5463450; fax 023 - 5465508 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware. Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

Nintendo

Te koop voor de N64: Donkey Kong 64 ƒ99, -. Zonder expansion pack. Tel.010-2204002 (omgeving Rotterdam) en vraag naar Joost.

Te koop voor N64: F1 World Grand Prix 1, Gex 64, All Star Baseball 99 en Mario 64 per stuk ƒ50, - en een memorycard voor ƒ35, -. Tel.030-2730538 (omgeving Utrecht) en vraag naar Kasper.

Te koop: N64, één controller, rumblepack en de spellen: Mario 64, Gasp 64, Goldeneye en Turok. De prijs: ƒ279, - of ruilen tegen een Dreamcast. Of ruilen tegen een omgebouwde PlayStation met minstens vijf spellen. Tel.06-16540246.

Te koop: Game Boy Color, accu met adapter, grote opbergtas en twee spellen. Tel.0546-563403 en vraag naar Hartger.

Te koop voor de N64: Forsaken ƒ25, -, Killer Instinct ƒ35, -, Lylat Wars ƒ45, -, Topgear Overdrive ƒ50, -, Mario Party ƒ75, -, Command & Conquer ƒ75, -, Extreme G2 ƒ75, -, Hybrid Heaven ƒ75, - of alles samen voor ƒ350, -. Alle spellen in perfecte staat met handleiding en doosje. Tel.0572-371883 en vraag naar Roel. Bellen tussen 18.00-21.00 uur.

Te koop gevraagd voor de SNES: Het spel Rock'n Roll Racing. Hier ben ik al erg lang naar op zoek. Wie kan mij daaraan helpen? Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0172-432362 (omgeving Alphen aan den Rijn) en vraag naar Arjen.

Te koop voor N64: Star Wars: Rogue Squadron ƒ99, -, Worms Armageddon ƒ90, -. Alles met boekje en doosje. Tel.0512-525704 (omgeving Drachten) en vraag naar Leonard.

Te koop: Nintendo 64, drie controllers, expansionpack, memorycard, rumble pack en negen spellen (onder andere Zelda, Goldeneye, Jed Force Gemini, Turok Dinosaur Hunter, Star Wars: Roque Squadron). Alles met doos en handleiding. Prijs: ƒ625, -. Tel.073-5323376 (omgeving Geffen) en vraag naar Wouter.

Te koop: N64 met twee controllers, twee memorypacks, rumble pack, expansionpack en negen spellen, onder andere: Zelda, Goldeneye, C&C, Turok 2 en DKR. Alles in één keer (niets los) voor ƒ650, -. Tel.043-343788 (omgeving Maastricht/ Nijmegen) en vraag naar Alfons.

Gezocht voor de N64: Super Smas Bros, Ready to Rumble Boxing, Fighting Force 64, Destruction Derby 64, Mario Golf 64, Pokémon Stadium, Perfect Dark. Per stuk betaal ik ± ƒ50, -. Tel.0299-690803 (omgeving Amsterdam) en vraag naar Roy.

Te koop: N64, twee controllers, rumble pack, racestuur, pedalen, vijf spellen in één koop ƒ750, -. Tel.020-6277870/ 06-23400599 en vraag naar Paul.

Te koop: Supernes met twee joypads en zes spellen waaronder vier in één Mario. De spellen zijn: NBA Jam, Super Mario 1,2,3 en The Lost Level en Pitfall alleen bij Pitfall zit geen boekje. Alles in één koop ƒ85, -. Tel.0598-452880 en vraag naar Maarten.

Te koop aangeboden: Secret of Evermore, Secret of Mana, Terranigma, Zelda voor de SNES. Prijs: ƒ40, - per stuk. Drie voor ƒ100, -. Tel.078-6182541 (omgeving Dordrecht) en vraag naar Erwin.

PlayStation

Te koop: PSX Stuur Race Station Shock 2 voor ƒ60, -, Duke Nukem Time to Kill (USA) ƒ7,50, F1 2000 (USA) ƒ7,50. Tel.040-2125950 (omgeving Eindhoven) en vraag naar Ronald.

Te koop/ te ruil: Mijn Magic Carpet met codes ƒ35, - tegen jouw Crash Bandicoot 1, Theme Park World of Micro Machines. Reageer voordat de volgende Power Unlimited komt en je krijgt twee demo's. Tel.0224-563420 en vraag naar Jeffrey.

Te koop voor PSX: Excalibur origineel met hoesje en boekje handleiding. Winkelwaarde ƒ139,95 voor ƒ20, -. Tel.010-4719698 (omgeving Schiedam).

Te koop voor de omgebouwde PlayStation: 22 spellen. Onder andere: Ace Combat 3, Formule '99, Tenchu, enzovoort. Voor maar ƒ150, -. Tel.0180-427118 (omgeving Ridderkerk) en vragen naar Peter. Bellen na 18.00 uur.

Te koop: Een omgebouwde PlayStation, drie memorycards, één dual shock en een gewone controller en veertien spellen waaronder: Final Fantasy 7, Tekken 2&3, Gran Turismo en Crash 2. En nog drie demo's en een codeboek. Vraagprijs: ƒ350, -. Tel.0183503147 (omgeving Werkendam) of 06-29420088 en vraag naar Sjoerd. Bellen na 18.00 uur.

Gevraagd: Codes van Tomorrow never Dies, Southpark, Driver, Need for Speed: Road Challenge of van Carmageddon 1. In ruil voor codes van onder andere: Gran Turismo, GTA, GTA2: London 1969, Ridge Racer Type 4 en nog vele en veel meer andere spelletjes. Tel.030-2614775 en vraag naar Roy (omgeving Utrecht: Overvecht)

NEDGAME

VIDEOGAMES

PRIJSDOORBRAAK !!
FL. 499,-
128 BIT SPELCOMPUTER, INCLUSIEF SEGA JOYPAD, MODEM, AANSLUITINGEN EN DEMO CD.
ALLEEN GELDIG BIJ AANSCHAF VAN 1 EXTRA GAME



WWW.NEDGAME.NL

- DAGELIJKSE UPDATE
- BESTEL ONLINE
- BEKIJK DIRECT WAT ER NIEUW BINNEN IS NIEUW & GEBRUIKT



PLAYSTATION

A-2 RACER 3	69.95.
ACE COMBAT 3	109.95
ALL STAR TENNIS	59.95
ALUNDRA 2	79.95
APOCALYPSE	59.95
AREA 51	59.95
ATLANTIS	59.95
BATTLETANX	119.95
BLOODY ROAR 2	59.95
BREATH OF FIRE 3	59.95
BUGS BUNNTY	59.95
BUST A MOVE 2	54.95
CARMAGEDDON	59.95
CASTROL HONDA S.	59.95
CHAMP MOTOCROSS	59.95
CIVILIZATION 2	79.95
COLIN MCRAE	54.95
COLIN MCRAE 2	119.95
COLONY WARS 3	59.95
COMMAND & CONQ.	39.95
C & C RED ALERT	39.95
C & C RETALIATION	59.95
CONTRUCTOR + MEM.	59.95
COOL BOARDERS 4	109.95
CRASH BANDICOOT	54.95
CRASH BANDICOOT 2	54.95
CRASH BANDICOOT 3	54.95
CRASH TEAM RACING	109.95
DARKSTALKERS 3	59.95
DE SMURFEN	79.95
DIE HARD TRILOGY 2	119.95
DINO CRISIS	59.95
DISCWORLD NOIR	119.95
DISNEY'S HERCULES	54 95
DISNEY'S TARZAN	109.95
DRIVER	79 95
DUKES OF HAZZARD	79 95
DUNE	119.95
EAGLE ONE	119.95
EEN LUIZENLEVEN	54.95
EURO 2000	119.95
EVERYBODY'S GOLF 2	69.95
F1 2000	119.95
FIFA SOCCER 99	59.95
FIFA SOCCER 2000	119 95
FINAL FANTASY 7	54.95
FINAL FANTASY 8	129.95
FISHERMAN'S BAIT 2	119.95
FUTURECOP L.A.P.D.	59.95
GALERIANS (4 CD RPG)	119.95
GEKIDO URBAN FIGHT.	119.95
GLOVER	39.95
GRAN TURISMO	54.95
GRAN TURISMO 2	119.95
GTA	54 95
GTA LONDON	54.95
GTA 2	59.95
GRANDIA	119.95
HEART OF DARKNESS	39.95
IN COLD BLOOD	119.95
ISS PRO EVOLUTION	119.95
JACKY CHAN	69.95
JADE COCOON	59 95
LEGEND OF LEGAIA	69 95
LEGO RACERS	119.95
LEGO ROCK RAID.	119.95
LMA MANAGER	119.95
LUCKY LUKE	59.95
MADDEN 2000	119.95
MARVEL VS STR. F.	79.95
MEDAL OF HONOR	119.95
MEDIEVIL 2	79 95
MEGAMAN X4	59.95
METAL GEAR SOLID	54.95
MICKEY'S WILD ADV.	54.95
MIDNIGHT IN VEGAS	119.95
MISSION IMPOSSIBLE	59.95
MOTO RACER 2	54.95
MUPPET RACEMANIA	69.95
MUSIC	59.95
MUSIC 2000	109.95
NEED FOR SPEED 4	59.95
NHL 2000	119.95
PAC-MAN WORLD	79.95
POOL HUSTLER	59.95
POPULOUS THE BEGINN.	39.95
PREMIER MAN. 2000	119.95
PRO PINBALL BIG RACE	59.95
PUCHI CARAT + CONTR.	59.95
QUAKE 2	79.95
RAINBOW SIX	119.95
RE-VOLT	79.95
READY 2 RUMBLE	119 95
RESIDENT EVIL 2	54.95
RESIDENT EVIL 3	119 95
RESIDENT EVIL GUN	119.95
RIDGE RACER TYPE 4	54.95
ROLLCAGE 2	59.95
RONALDO V-FOOTBALL	99.95
SAGA FROONTIER 2	109.95
SHADOW MAN	59.95
SHAOLIN	119.95
SILENT HILL	119.95
SOUL REAVER	59.95

PLAYSTATION

SOUTH PARK	59.95
SOUTH PARK RALLY	79.95
SPEC OPS	119.95
SPORTS CAR GT	59.95
SPYRO 2	109.95
STAR OCEAN	69.95
STAR WARS JEDI POW.	119.95
STREET SKATER	59.95
SUPERBIKE 2000	119.95
SUPERCROSS 2000	119.95
SYPHON FILTER 2	99.95
TEKKEN 3	54.95
TENCHU	79.95
THE FIFTH ELEMENT	59.95
THE GRANTSTREAM S.	59.95
THE LOST WORLD	39.95
THE NEXT TETRIS	59.95
THE X-FILES	79.95
THEME HOSPITAL	59.95
THEME PARK	59.95
THEME PARK WORLD	119.95
THIS IS FOOTBALL	79.95
TIME CRISIS	54.95
TOCA TOURINGCAR 2	54.95
TOMB RAIDER 3	54.95
TOMB RAIDER 4	119.95
TOMBI 2	79.95
TOMORROW NEVER D.	119.95
TONY HAWK	119.95
TOY STORY 2	119.95
TRASHER SKATE & D.	59.95
TRIPLE PLAY BASEBALL	119.95
TRUE PINBALL	39.95
UEFA CH. LEAGUE 2000	119.95
URBAN CHAOS	119.95
V-RALLY	39 95
V-RALLY 2	54.95
VAGRANT STORY	119.95
WARZONE 2100	79.95
WILD ARMS	59.95
WIPEOUT 3	54.95
WORMS	39.95
WORMS ARMAGEDDON	59.95
WU-TANG	79.95
WWF SMACKDOWN	119.95
X-MEN VS STREETF.	79.95

ACCESSOIRES

DATEL MEM. 120 BL.	79.95
DATEL MEM. 360 BL.	99.95
DATEL MEM. 720 BL.	119.95
DATEL MEM. 1440 BL.	139.95
DRAADLOZE PAD	69.95
DRAADLOZE PAD 2X	129.95
FALCON GAME GUN	129.95
FERRARI RACEWHEEL	129.95
GRAPHIC KIT	29.95
LINK CABLE	29 95
MADCATZ RACEWHEEL	99.00
MCLAREN STUUR	159.00
PSX DUAL SHOCK PACK (GRATIS 2e JOYPAD).	299.00
PLAYSTATION + 2 SONY DUAL SHOCK CONTROLLERS + SONY MEMORY CARD + CONSOLE STICKER OP=OP!!!	349.00
RF UNIT	39.95
RGB SCART KABEL	29.95
SAKARA JOYPAD	24.95
SCORPION GUN	99.95
SONY DUAL SHOCK	69.95
SONY MEM. CARD	34.95
SONY MULTI TAP	69.95
SPACE STATION	59.95
V3 STEERING WHEEL	149.00
VERLENGKABEL	24.95
X-PLORER 9002	99.95

POWER WING DUAL SHOCK CONTROLLER, NU BIJ UW BESTELLING VAN 2 PLAYSTATION SPELLEN GEEN FL. 49,95 MAAR SLECHTS FL 25,-
(AFB WIJKT AF, DE POWER WING HEEFT EXTRA FUNCTIES)

NU BESTELLEN, MORGEN IN HUIS !!

SEGA DREAMCAST

AERO WINGS	79.95
BLUE STINGER	129.95
BUST A MOVE 4	129.95
CHU CHU ROCKET	129.95
CRAZY TAXI	129.95
DEAD OR ALIVE 2	129.95
DEADLY SKIES	129.95
ECCO THE DOLPHIN	129.95
ECW HARDCORE	129.95
EVOLUTION (RPG)	129.95
F1 WORLD G.P.	129.95
FIGHTING FORCE 2	129.95
HYDRO THUNDER	129.95
JIMMY WHITE 2	129.95
JOJO'S BIZARRE ADV.	129.95
MARVEL VS CAPCOM	129.95
MDK 2	129.95
NBA 2K	129.95
POWER STONE	129.95
RAYMAN 2	129.95
RE-VOLT	129 95
READY 2 RUMBLE	129.95
RED DOG	129.95
RESIDENT EVIL 2	129.V5
RESIDENT EVIL 4	129.95
SEGA BASS FISH. SET	239.95
SEGA RALLY 2	129.95
SHADOWMAN	129 95
SLAVE ZERO	129.95
SNOW SURFERS	129 95
SONIC ADVENTURES	129.95
SOUL CALIBUR	129.95
SOUL FIGHTER	129.95
SOUL REAVER	129.95
SPEED DEVILS	129.95
SUZUKI ALSTARE EXTR.	79.95
SWORD OF BERSERK	129.95
TEE OFF GOLF	129.95
THE HOUSE OF THE D.	129.95
THE H. OF D. + GUN	239.95
TOKYO HIGHWAY	79.95
TOMB RAIDER 4	129.95
TOY COMMANDER	129.95
TRICK STYLE	79.95
UEFA STRIKER	129.95
V-RALLY 2	129.95
VIGILANTE 8 2ND OFF.	129.95
VIRTUA FIGHTER 3TB	129 95
VIRTUA STRIKER 2	129.95
WETRIX	79.95
WILD METAL	79.95
WORLDWIDE S. EURO	129 95
WORMS ARMAG.	129.95
ZOMBIE REVENGE	129.95



TIJDELIJK FL. 25,- !!!

MADCATZ DREAMPAD, EINDELIJK EEN JOYPAD MET ZES KNOPPEN NAAST ELKAAR, SPECIAAL ONTWIKKELD VOOR DE FIGHTING GAMES. LEVERBAAR IN 5 KLEUREN NU PER STUK fl. 79,95 MAAR BIJ BESTELLING VAN 2 DREAMCAST SPELLEN SLECHTS FL. 25,- !!!

4 MEG. MEMORY CARD	79.95
ACTION REPLAY (SPEELT IMPORT CD'S)	109.95
ARCADE STICK	129.95
DREAMCAST GUN	119.95
MADCATZ DREAMPAD	79.95
MADCATZ STUUR + PED.	129.95
OMBOUW (OP AFSPR.)	99.00
RGB KABEL	39.95
RUMBLE PACK	79.95
SEGA CONTROLLER	79.95
VERLENGKABEL	24.95
VISUAL MEMORY	79.95

ALLEEN BIJ ONS VERZENDKOSTEN GRATIS BOVEN DE FL. 150,- ANDERS FL 15,- PER ZENDING

GRATIS CATALOGUS BIJ IEDERE BESTELLING!!!

NINTENDO 64

A BUGS LIFE	79.95
ALL STAR TENNIS	119.95
ARMORINES	59.95
ARMY MEN	139 95
BANJO KAZOOIE	79.95
BASS HUNTER 64	79.95
BATTLETANX	139.95
BEETLE RACING	59.95
BUST A MOVE 2	59.95
CARMAGEDDON 64	59 95
CASTLEVANIA LEGACY	139.95
COMMAND & CONQ.	79.95
DAIKATANA	139.95
DISNEY'S TARZAN	139.95
DONKEY KONG + EXP.	139.95
EARTHWORM JIM 3-D	59.95
ECW HARDCORE REV.	139.95
FIFA SOCCER 99	79 95
GAUNTLET LEGENDS	139.95
GOLDENEYE 007	89.95
HYDRO THUNDER	139.95
JET FORCE GEMINI	139.95
LEGO RACERS	129.95
MAGICAL TETRIS	79 95
MARIO GOLF	139.95
MARIO KART 64	89.95
MARIO PARTY	119.95
MICRO MACHINES 64	59.95
MISSION IMPOSSIBLE	59 95
MYSTICAL NINJA 2	139.95
NBA LIVE 2000	139.95
NUCLEAR STRIKE 64	59.95
PERFECT DARK	159.95
PILOTWINGS 64	79.95
POKEMON STADIUM	159 95
PREMIER MANAGER 64	129.95
QUAKE 2	79.95
RAMPAGE 2	59.95
RAYMAN 2	129 95
RE-VOLT	79.95
READY 2 RUMBLE	139 95
RIDGE RACER 64	139.95
SHADOW MAN	139.95
SOUTH PARK	79.95
SOUTH PARK RALLY	129 95
SUPER MARIO 64	79 95
SUPER SMASH BROS	119.95
SUPERCROSS 2000	139.95
THE NEW TETRIS	119.95
TONY HAWK	139.95
TOP GEAR RALLY 2	139.95
TRACK & FIELD 2000	139.95
TUROK RAGE WARS	59.95
VIGILANTE 8-2	139.95
WCW NWO REVENGE	79.95
WCW NWO WORLD	59.95
WORLD DRIVER CH.	139.95
WWF WRESTLEMANIA	139.95
XENA WARRIOR PRINC.	139.95
ZELDA 64	49.95

ACCESSOIRES

ACTION REPLAY PROF.	129.95
EXPANSION PACK	69.95
MEM. + RUMBLE PAK	49.95
N64 + POKEMON ST.	399.00
N64 COLOR EDITION	249.00
N64 MARIO PACK	275.00
NINTENDO JOYPAD	59.95
NINTENDO MEM. C.	59.95
NINTENDO RF SWITCH	59.95
NINTENDO RUMBLE P.	59.95
STEERING WHEEL	129.95
TRANSFER PAK	49.95
UNIVERSAL ADAPTER	99.95
VERLENGKABEL	24.95
X-PLORER 64	119.95

COMPETITION PRO JOYPAD, NU BIJ BESTELLING VAN 2 N64 GAMES GEEN FL. 39,95 MAAR SLECHTS FL. 15,-
(AFB. WIJKT AF, DE PRO JOYPAD HEEFT EXTRA FUNCTIES)

ALLE ARTIKELEN IN DEZE ADVERTENTIE ZIJN NIEUW, BEKIJK ONS GEBRUIKTE ASSORTIMENT OP WWW.NEDGAME.NL OF BEL VOOR INFO.
TEVENS HONDERDEN GAMES VOOR DE 8 EN 16 BIT SYSTEMEN OP VOORRAAD!!!

GAMEBOY COLOR

ALL STAR TENNIS	69.95
ASTERIX & OBELIX	69.95
AZURE DREAMS	79.95
BARBIE	39.95
BELLE EN HET BEEST	79.95
BLACK BASS FISHING	39.95
BUGS BUNNY & LOLA	79.95
CHESSMASTER	39.95
CONCERS POCKET T.	79.95
DAFFY DUCK	79 95
DE SMURFEN 3	69.95
DISNEY'S TARZAN	79.95
DRAGON WARRIOR	79.95
DRIVER	79.95
EARTHWORM JIM	39.95
F1 WORLD G.P. 2	79.95
GAME & WATCH G. 3	59.95
KONAMI GB COL 1/2/3	79.95
LOONY TUNES	79.95
LOONY TUNES COLLECT.	79.95
LUCKY LUKE	69.95
MARIO GOLF.	79.95

BIJ AANKOOP VAN EEN GAMEBOY COLOR + SPEL EEN ADAPTER + BATTERY PACK GEEN FL 39,95 MAAR SLECHTS
FL. 15,-



METAL GEAR SOLID	79.95
MONTEZUMA'S RETURN	24.95
MUPPETS	79.95
POKEMON PINBALL	119.95
POKEMON TRADINGC.	119.95
RAYMAN	79.95
ROBBEDOES	79.95
RONALDO V-FOOTBALL	79.95
SPEEDY GONZALES	79.95
STAR WARS RACER	59.95
STRANDED KIDS	79.95
STREET FIGHTER ALPHA	79.95
SUPER MARIO BROS	79.95
TAZMANIA	79 95
TETRIS DX	59.95
TOM & JERRY	79 95
TONY HAWK	79.95
TOY STORY 2	79 95
TWEETY & SYLVESTER	79.95
V-RALLY	69.95
VEGAS GAMES	79.95
WARIO LAND 3	79.95
ZELDA DX	79.95

ACCESSOIRES

ADAPTER	19.95
ADAPTER + BAT. PACK	39.95
ACCESSOIRE PACK, ADAPTER, BATTERY PACK, TASJE, LINK KABEL EN EEN LAMPJE + LOEP, SAMEN	49.95
GAMEBOY COLOR	189.95
LINK CABLE	24.95
X-PLORER	99.95



MEER DAN 1500 POKEMON CODES, INCLUSIEF DE 151e POKEMON MEW!!!
OOK CODES VOOR RUIM 200 ANDERE GAMES
DIT ALLES VOOR FL. 99,95

PC CD ROM

AGE OF EMPIRES 2	114.95
AGE OF WONDERS	89.95
ARMORED FIST 3	89.95
CARMAGEDDON 2	19 95
CIVILIZATION CALL	59 95
CLOSE COMBAT 4	89 95
COMMANDOS	39.95
CROC 2	89 95
DAIKATANA	89.95
DELTA FORCE	49 95
DELTA FORCE 2	89.95
DISNEY'S TARZAN	79.95
DRIVER	79.95
EURO 2000	89 95
EVERQUEST	89.95
EVOLVA	89.95
F1 2000	89.95
FIFA 2000	89 95
FINAL FANTASY 8	89.95
GTA 2	89.95
HALF LIFE GENERATIONS	99.95
HIDDEN & DANGEROUS	59.95
INDIANA JONES	89.95
MADDEN 2000	89.95
MAJESTY	79.95
MESSIAH	89.95
MIGHT & MAGIC 8	89.95
MUSIC 2000	89.95
NEED FOR SPEED 4	49.95
NEED FOR SPEED 5	89.95
NHL 2000	89.95
NOCTURNE	89.95
NOX	89.95
PANZER GENERAL 3D	89 95
PLANESCAPE TORMENT	89.95
QUAKE 3 ARENA	89.95
RAINBOW SIX, ROGUE S.	89.95
RALLY CHAMP. 2000	89 95
RAYMAN 2	89.95
REVENANT	89.95
RISK 2	79.95
ROLLERCOASTER T.	59.95
SEPTERRACORE	89 95
SEVEN KINGDOMS 2	89.95
SHADOW COMPANY	89 95
SOLDIER OF FORTUNE	89 95
SPEC OPS 2	89 95
STAR WARS FORCE C.	99.95
SUPERBIKE 2000	89 95
THE LONGEST JOURNY	89.95
THE SETTLERS 3	69.95
THE SETTLERS GOLD	89.95
THE SIMS	89.95
THEME PARK WORLD	89.95
THIEF 2	89 95
TOCA TOURINGCAR 2	49.95
TOMB RAIDER 4	99.95
TOY STORY 2	89 95
UEFA MANAGER 2000	89.95
WORMS COLLECTION	79.95

POKEMON TRADING CARDS

NORMAAL (11 KRT.)	7 95
JUNGLE (11 KRT.)	7 95
FOSSIL (11 KRT.)	7 95
TEAM ROCKET (11 KRT.)	19 95
JAPANS (10 KRT.) IN ELK PAKJE 1 GLITTER	24 95
THEME DECKS (60 KRT.)	24 95

NIEUW !!!

POKEMON BLAUW, GEEL EN ROOD.
PER STUK NU FL. 79,95

RESERVEER NU UW PLAYSTATION 2 !!!

26 OKTOBER IS HET DAN ZOVER, DE PLAYSTATION 2 KOMT NAAR NEDERLAND. DE VRAAG ZAL ENORM ZIJN, RESERVEER DAAROM NU ALVAST DOOR EEN AANBETALING VAN FL. 50,- TE STORTEN OP REKENING 614704235 (NEDGAME GRONINGEN) O.V.V. PLAYSTATION 2, UW NAAM EN UW VOLLEDIGE ADRES.
U ONTVANGT DAN BINNEN 3 WEKEN EEN BEVESTIGING. HET AANBETAALDE BEDRAG ZAL OP DE PRIJS (+/- FL. 799,-) IN MINDERING WORDEN GEBRACHT. U KUNT DE PLAYSTATION 2 NATUURLIJK OOK IN EEN VAN ONZE WINKELS RESERVEREN!!
VOOR MEER INFORMATIE KUNT U ONS NATUURLIJK ALTIJD BELLEN.

BESTEL NU: DE LIJNEN STAAN OPEN 050-3112632

MAANDAG 12-18 UUR
DI T/M VR 10-18 UUR
ZATERDAG 10-17 UUR

NOG NOOIT IN EEN VAN ONZE WINKELS GEWEEST?

NEDGAME NODIGT U UIT VOOR EEN BEZOEKJE, NAAST ALLE BEKENDE SYSTEMEN VINDT U IN ONZE WINKELS OOK GAMES EN TOEBEHOREN VOOR SYSTEMEN UIT LANG VERVLOGEN TIJDEN. OOK KUNT U UW UITGESPEELDE GAMES IN ONZE WINKELS INRUILEN VOOR LEUKE KORTINGEN. TEVENS BESCHIKKEN WIJ OVER EEN AANTAL ARCADE KASTEN WAAROP TAL VAN KLASSIEKERS TE SPELEN ZIJN. MAAK ER GERUST EEN UITSTAPJE VAN EN NEEM DE KORTINGSBON MEE!!!

APELDOORN - HOOFDSTRAAT 146 (10 TOT 17:30)
GRONINGEN - SPILSLUIZEN 4 (10 TOT 18:00)

KORTINGSBON

BIJ BESTEDING VAN FL. 200,- AAN GAMES OF ACCESSOIRES 10% KORTING OP ONZE TOCH AL LAGE PRIJZEN!!

DEZE AKTIE IS NIET GELDIG BIJ POSTORDER BESTELLINGEN EN OP CONSOLES

Te koop: Games voor PlayStation allemaal in zeer goede staat. GT2 ƒ30,- (USA), Xena Warrior Princess ƒ15,- (USA), Soul Reaver ƒ20,- (USA), GTA2 (USA), Silent Hill ƒ15,- (USA), Fifa 2000 ƒ20,- (USA), Metal Gear Solid ƒ25,- (USA) of allemaal en twee gratis spellen (Vigilante 8 en Tenchu Stealth Ass) voor maar ƒ125,-. Tel.0416-378126 en vraag naar Kerim.

Gevraagd: PlayStation met twee controllers. Zonder spellen. Rond de ƒ200, -. Tel.013-5365714 (omgeving Tilburg) en vraag naar Tom, het liefst bellen na 15.00 uur.

Te koop aangeboden: PlayStation omgebouwd met twee controllers en 49 spellen en twee geheugenkaarten waarvan één nieuw is. Vraagprijs: ƒ700, -. Tel.010-4374415 (omgeving Rotterdam).

Te koop omgebouwde PlayStation met mogelijkheid om Japanse en Amerikaanse spellen in kleur te spelen. Twintig spellen onder andere: M.G.S., V-Rally 2, Ridge Racer 4. Drie originele spellen, twee controllers, memorycard, Mad Catz stuur en pedalen. Zo goed als nieuw. Alles voor ƒ650, -. Tel.038-4220333 (omgeving Zwolle) en vraag naar Michel.

Te koop voor PlayStation: Gran Turismo 2 (ƒ75, -), Crash Bandicoot 3 (ƒ35, -), Final Fantasy 7 (ƒ35, -). Over de prijs worden we het natuurlijk eens. Alle spellen zijn ongeveer drie maanden oud, zo goed als nieuw en met doos en boekjes. Wie snel belt krijgt gratis nieuwe demo. Tel.0186-624008 en vraag naar Pim. Bel na 17.00 uur.

Te koop: Omgebouwde PlayStation, twee controllers, twee memorycards (één van 15 blocks en één van 120 blocks) en vijfentwintig spellen onder andere: Metal Gear Solid, Final Fantasy 8, Tekken 3, Resident Evil 2, Fifa ´99, Gran Turismo, Tomb Raider 3 en vele andere. En ook nog veertien demo´s. Alles in één koop ƒ500, -. Tel.030-2293342 (omgeving Utrecht) en vraag naar Jorn.

Te koop: Omgebouwde PlayStation, twee controllers (één dual shock), memorycard, multitap, achttien games (Quake II, CTR, Driver etc) en een hele hoop demo´s. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0594-632518 (omgeving Zevenhuizen) en vraag naar Youri of mail: dechesne @ worldonline.nl

PC

Te koop: Commandos Behind the Enemy Lines ƒ25,-, Jagged Alliance 2 ƒ50,-, Broken Sword ƒ10,-, Worms 2 ƒ20,-, Soldier of Fortune ƒ60,-, of twee van deze spellen naar keuze ruilen voor Half-Life Opposing Force of een van deze spellen naar keuze voor de gewone Half-Life. Al deze spellen zijn zo goed als nieuw en met doos en handleiding. Reageer snel want weg is weg!. Ik heb geen vervoer. Tel.0548-519548 of mail me op altink51 @ zonnet.nl of als die het niet doet rikaltink1 @ uptomail.com (omgeving Almelo) en vraag naar Rik.

Gevraagd: Betaald voetbal simulator 96-97 van ASF Software met boek. Over de prijs valt te praten. Bel tussen 18.00-21.00 uur naar Tel.0168-467122 (omgeving Roosendaal) en vraag naar Wesley. Ik heb geen vervoer.

Te koop: PC met amd k6 II 350 mhz 3D now, 32 MB ram, 5,2 GB Harddisk, Soundblaster, Voodoo 3 2000 AGP, 40x CD-Rom, Floppydrive, 15" Monitor, 120 w Speakers, toetsenbord, muis, met Windows ´98. Nog geen jaar oud met garantie. Prijs ƒ1300, -. Bellen naar Tel.010-2203684 (omgeving Rotterdam) en vragen naar Patrick.

Te koop/ te ruil voor PC: Driver ƒ40, - (over de prijs valt nog te praten) of ruilen tegen een goede motorrace game als Grand Prix 500 of Castrol Honda Superbike. Heb je interesse? Bel dan naar Tel.076-5040214 en vraag naar Wouter.

Te koop: Packard Bell; P100, 8MB RAM, Sound Blaster, 16 Gig HD (nieuw), 15"scherm, 4x CD-ROM, floppy drive, toetsenbord, muis en boxen inclusief. Prijs: 25.000, -BEF. Tel.052331630 of bram @ fantasy-square.com

Te koop voor PC: Rollercoaster Tycoon en Driver ƒ25, - per stuk. Origineel inclusief doos en handleiding. Alles in één koop ƒ40, -. Tel.073-5516280 bij geen gehoor 06-16672697 (omgeving St. Michielgestel) en vragen naar Bert.

Te koop voor de PC: Originele Final Fantasy 8 (vijf cd´s) met handleiding en doos te koop voor ƒ75, - of ruilen tegen originele F1 2000 (GEEN KOPIE!) voor de PC met handleiding en doos. Tel.040-2622579 en vragen naar Niels. Alleen vervoer in Eindhoven en omstreken.

Te koop: Jet Fighter 2, Megarace, Crystal Caliburn, Tom Landry Strategy Football, Casino Master, Commander Blood, Ultimate Domain, Alien Logic en Matal Marines voor ƒ15,- per stuk. Redcats Steden Race ƒ12,50, Hard Track 1 ƒ25, -. Tel.030-6031130 (omgeving Utrecht) of 0616-276516 en vragen naar Melinda.

Te koop/ te ruil: Age of Empires ƒ30,- of ruilen tegen Dungeon Keeper met map editor, Caesar III ƒ35, 7 Kingdoms ƒ15,- zonder boekje Magic Carpet en Syndicate Wars ƒ25,-, Dreams to Reality ƒ20,-, Knights en Merchants ƒ20,-. Bel Tel.0165-317665 (omgeving Oudenbosch) voor meer games of te kopen en ruilen. Vraag naar Martijn.

Sega

Te koop voor de Dreamcast: Twee spellen: Speed Devils, Suzuki Alstare Extreme Racing. Per stuk ƒ70, -. Tel.020-6842517 (omgeving Amsterdam).

Te ruil aangeboden: Resident Evil 2 (Dreamcast), Virtua Fighter 3TB (Dreamcast). Allebei origineel met hoesje en boekje. Ruilen tegen een ander(e) leuk(e) Dreamcast spel(len). Tel.023-5268145 (omgeving Haarlem). Bellen na 18.00 uur; vraag naar David.

Te koop/ te ruil voor Dreamcast: Toy Commander ƒ90, -, Sonic Adventure ƒ90, -, Millennium Soldier Expendable ƒ90, -, F1 World Grand Prix for DC ƒ90, -. Of twee van mijn spellen tegen jouw Sega Bass Fishing met hengel of ander leuk spel. Alles in één koop voor ƒ340, -. Bel na 18.00 uur Tel.0228-317247 (omgeving Enkhuizen) en vraag naar Wesley.

Te koop: Dreamcast met één demo, visual memory card en vier spellen; House of the Dead, Sonic Adventure, Aerowings, Soul Calibur. Met één controller en één Dreamblaster voor House of the Dead 2. Prijs: ƒ700, -. Tel.075-6214172 (omgeving Krommenie) en vraag naar Roy. Na 16.00 uur bellen.

Te koop: Mijn twee maanden oude Dreamcast, één controller en demo. Zo goed als nieuw. Prijs: ƒ300/400, -. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0186-624008 en vraag naar Pim. Bellen na 17.00 uur.

Te koop aangeboden: Dreamcast. Zo goed als nieuw, ongeveer vier maanden oud inclusief doos, instructie. Ik heb de kassabon nog bewaard, voor garantie en internetsoftware, met vijf spellen, onder andere: Ready 2 Rumble Boxing, Fifa Striker, Sonic, Speed Devils, Tombraider IV. Met twee controllers en één VMU (memorycard) en één rumble pack voor snelle bellers vier Dreamcastbladen en Solutionbladen. Prijs: ƒ450, -. Tel.070-3884117 (omgeving Den Haag).

Gevraagd voor de DC: Duke Nukem Caribean Duke Nukem duke it out in DC. Over de prijs worden we het wel eens. Ook gevraagd mensen die hun eigen levels maken met Build van Duke Nukem 3D of Plutonium Pack of vragen over levels maken. Tel.06-16622993 en vraag naar René.

Te koop: Dreamcast half jaar oud met bon en memorypack, rumblepack, één joypad, pistool en de spellen House of the Dead, Crazy Taxi en Slave Zero. Alles tezamen voor ƒ650, -. Tevens los te koop de spellen: Millennium Soldier, Suzuki Alstare Motoracer, Speed Devils en Sega Rally Championship voor ƒ60, - per stuk. Interesse? Tel.020-6842517 (omgeving Amsterdam) en vraag naar Joop.

Diversen

Te koop: Originele Donkey Kong Arcade-kast uit 1981. Werkt nog perfect, moet weg wegens plaatsgebrek. Prijs: ƒ500, -/ 10000 BEF. Bel na 18.00 uur naar 0032(0)93720281 (omgeving Gent, België) en vraag naar Bart of email vraeck @ wanadoo.be

Te koop: Pokémonkaarten. Ik heb jungle en normale kaarten.
In totaal heb ik ongeveer driehonderd kaarten met vier hologrammen en vier moviekaarten (dus alle moviekaarten) en over de prijs worden we het wel eens.
Belangstelling? Bel dan Tel.055-3604228 (omgeving Apeldoorn) ik vertel dan waar ik woon. Ik heb ook email: atbdragon @ hotmail.com dat vind ik fijner want dan kan ik je de lijst geven met Pokémonkaarten. Als je belt zeg dan even je adres of email. Vraag naar Armand.

De QWIFZ

door ARYTON

...IN DE KLAMME HETE JUNGLE IS DE RIVIER EEN LEVENSADER...

VOOR JAGER...

EN PROOI..

SHIT!

NAF... ZE LOPEN IN!

VRRR

VRLRR VR

'T ZIJN TSJAKKA'S

BLOED-DORSTIGE WILDEN

...WE ZIJN QWIFZ, KWESTIE VAN QWIFFEN EN WEGWEZEN...

SO?!

WIJ WEL MAAR ONZE MEDEREIZIGERS NIET!!!

VRVRRR

?

ALS WE DIE TSJAKKA'S NIET AFSCHUD-DEN, **DAN**...

ZE VERZAMELEN HOOFDEN ALS **TROFEE**...

TSJAK

..**EN**..

NAF!

QWIF ZOALS IK...

OK

KLIK

QWIFFFFFF

VRRR

GELOOF ME... **DIT** KUNNEN ZE **NIET** WEERSTAAN!